

THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.133
专题企划
Vocaloid
梦时空
虚拟与现实间的偶像
掌机翻新
“潜规则”
浅谈国内游戏市场的地下产业链
研究中心
世界树迷宫III 星海的来访者
普利尼2 特攻游戏！晓之内裤大作战
特快专递
伊苏 菲尔盖纳之誓约
小恶魔大逃亡
经典坦克大战
谜之房间 主楼
攻略透解
尤蒂的工作室
古拉姆纳特的炼金术士 被囚禁的守护者
噩梦骑士
本辑赠品
《世界树迷宫III 星海的来访者》主题贴纸
电子音像出版社

五花八门



本辑特别关注



攻略透解

系统详解
全关卡解析

攻略透解

系统解析
剧情攻略
全地图详解

专题企划

专题企划

五·一购机旺季的另类专题
走进国内游戏市场的灰色地带

卷首语

经过前段时期的游戏井喷之后，游戏界进入了青黄不接的休眠期，无论是日式还是美式，一、二线的游戏都屈指可数，更让人无奈的是就连三、四线的游戏都少得可怜。游戏少并不代表编辑们的工作会因此而轻松，反而是压力更大。本辑为大家呈现的两篇专题企划在内容方面可读性都很强，希望大家都不要错过。另外本辑有新编辑闪亮登场，大家欢迎！还有，五·一假期到了，希望亲爱的读者们和编辑们都能轻松愉快地度过！

伊娃

掌机王SP VOL.133



本辑赠品

《世界树迷宫III 星海的来访者》主题贴纸



封面用图：伊苏 菲尔盖纳之誓约　封面设计：澄　香

主　　编：LIKY
责任编辑：雷伊
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳佳信达印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2010年5月第一版
印　　次：2010年5月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001-3500册
字　　数：220千字
出版日期：2010年5月
定　　价：9.80元
ISBN 978-7-89476-380-8

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net。

掌机情报站

黄金眼

走近业界

前线狙击

新作拼盘

游戏一品轩

特快专递



目录

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A·AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S·RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

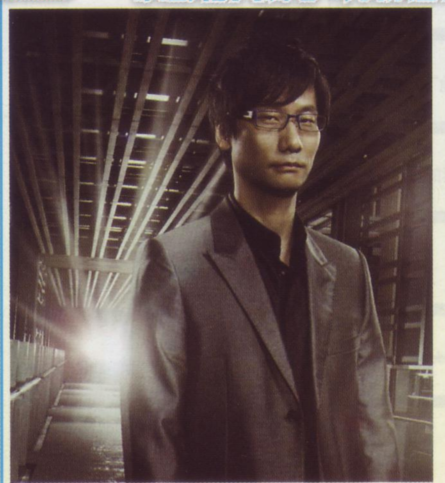
掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

栏目主持：六段音速(levelup.cn)

事件

小岛秀夫将于5月访港，《掌机王SP》全力出击



继两年前《MGS4》香港行之后，著名制作人小岛秀夫将于5月再度访问香港！为了庆祝4月29日在港发售的PSP游戏《潜龙谍影 和平行者》（以下简称《MGS PW》），小岛秀夫将带领他们的制作团队于5月9日(星期日)访问香港。

在这次由SCEH主办的“MGS PEACE WALKER 世界巡回之旅”香港站中，小岛秀夫会在现场为玩家发表演说并介绍《MGS PW》，“蛇叔”的缔造者——“《MGS》系列”御用画师新川洋司同样将作为本次活动的嘉宾与各位见面。本次活动中小岛秀夫还将为现场200名玩家举行签名会，更带来大量罕见的纪念品送给现场FANS。如果你在现场销售摊位购买《MGS PW》PSP限定版，还可以获得主题襟章、军牌以及4G的PlayStation U盘，名额有限先到先得。若届时你身处香港，就不要错过这千载难逢的机会。详情可浏览PlayStation官方网站http://asia.playstation.com/hk/cht。

本次《掌机王SP》有幸获得SCEH的邀请，对小岛秀夫、新川洋司两位大神进行独家专访，想知道《MGS PW》的开发故事么？想了解小编与他们之间的对话么？那切勿错过下辑《掌机王SP》有关本次现场活动与访问的报道了！

《潜龙谍影》之父小岛秀夫世界巡回之旅 香港站
嘉宾：小岛秀夫/新川洋司(Kojima Productions)
日期：2010年5月9日（星期日）
时间：下午2时开始
地点：奥海城2期地下主题中庭(Taste及Food Court旁)

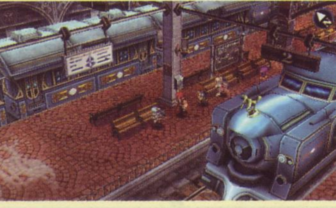
软件

PSP大型PRG《英雄传说 零之轨迹》公布



日本Falcom公司宣布，PSP平台角色扮演游戏《英雄传说 零之轨迹》将于2010年年内推出。本作将是系列累计销量超过90万套的人气RPG《空之轨迹》的续作性质作品。

《零之轨迹》将继承前作优点，以庞大的世界观、深邃的剧情和性格各异的角色，为玩家呈现一场气势磅礴的冒险故事。游戏还将在前作《空之轨迹》所采用的备受玩家好评的战斗系统的基础上予以进一步改良并追加全新要素，带来耳目一新的游戏体验。





硬件

任天堂3D视效新掌机可能10月上市



英国娱乐网站CVG近日援引据称是来自“某可靠发行渠道”透露的消息称，前不久闪电公布的任天堂新掌机3DS，很有可能在今年10月就上市发售。

CVG称他们从多个“业内渠道”获悉，任天堂最近公开的不依靠特殊眼镜就能模拟3D显示效果的全新掌机3DS会赶在2010年圣诞假期的销售旺季来临之前推出。现在3DS已经基本确定会出现在今年洛杉矶的E3会场上，接下来任天堂有几个月的充足时间可以用来进行广告战和相关推广。

硬件

雷吉：3DS是任天堂的下一代掌机

从3DS闪电公开至今，任天堂一直对这台新掌机的相关情报守口如瓶，这也让3DS的定位变得悬念重重。任天堂美国分社社长雷吉日前公开澄清，3DS就是公司的“下一代掌机”。

“我们的理念是为消费者提供现役NDS无法实现那些内容。”雷吉社长近日在接受《商业周刊》记者采访时说：“所以从这个角度说，3DS就是我们的下一代掌机平台。”

事实上任天堂之前在对3DS的官方描述中就曾经提到过诸如“向下兼容NDS系列”之类的字眼并已经暗示了其性质，但这一次雷吉的发言无疑是对3DS作为任天堂新一代掌机地位的最权威确认，使其成为了继GB、GBA和NDS之后任天堂历史上的第四代家用掌上游戏机。

软件

《光之四战士》即将移师海外

日本RPG工厂Square Enix近日注册了新商标“THe 4 Heros Of Light”，透露了“《最终幻想》系列”分支作品《光之四战士》即将推出海外版的消息。

《光之四战士》于2009年10月在日本发售，是一款充满经典FF风格游戏要素的角色扮演游戏，是2009年NDS上获评价较高的作品之一。负责游戏人物设定的是《漂泊的故事》、《最终幻想战略版》以及《最终幻想XII》等传奇作品背后的画师吉田明彦。



事件

《口袋妖怪》助任天堂称霸3月美国游戏市场



任天堂依然是美国游戏市场的统治者，就像过去一样。根据北美权威统计机构NPD发布的数据显示，2010年3月NDS和Wii在美国累计售出百万余台，遥遥领先所有对手高居榜首。

NDS	700,800
Wii	557,500
X360	338,400
PS3	313,900
PSP	119,900
PS2	118,300

3月份硬件销量的冠军宝座被任天堂掌机NDS夺得，70多万台的销量中有14万台属于新上市的NDSi XL。家用机方面，Wii以55万台的成绩轻松击败对手X360和PS3并为任天堂确保了亚军位置。另一方面，微软与索尼的竞争十分激烈，二者销量差距十分微弱。

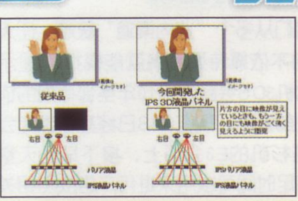
软件销量方面，根据NPD的统计，3月份美国本土家用机游戏销量冠军被PS3硬派动作游戏《战神III》夺得。对比前作，《战神III》首月销量高出三年前登陆PS2平台的《战神II》32%，110万套的销量总算没有辜负索尼在这款3A级大作身上寄予的厚望。

除去跨平台的《最终幻想XIII》和《战地 反叛连2》之外，3月软件销售领域真正的冠军当属任天堂的传统热卖系列《口袋妖怪》。《心金·灵银》两作销量之和高达178万套之多，足以令其他竞争对手汗颜。

战神III（PS3）	1,100,000
口袋妖怪 灵银（NDS）	1,020,000
最终幻想XIII（PS3）	828,200
战地 反叛连2（X360）	825,500
口袋妖怪 心金（NDS）	761,200
最终幻想XIII（X360）	493,900
新超级马里奥兄弟Wii（Wii）	457,400
战地 反叛连2（PS3）	451,200
Wii Fit Plus（Wii）	429,600
美国职棒大联盟10（PS3）	349,200

事件

日立加入3DS新3D屏幕竞争行列



继夏普公司不久前在日本东京展示过新的3D液晶屏技术之后，日立也公布了他们自行研发的采用类似技术的3.1英寸液晶屏幕。该技术同样不需要佩戴特制的眼镜就可以显示模拟的3D画面效果，这也让日立成为了继夏普后又一家为任天堂新掌机3DS提供3D屏幕技术的潜在合作伙伴。

和夏普展示的3D液晶屏技术不同的是，日立的产品并没有强调触控功能，尺寸较小且亮度稍低，但与夏普的屏幕一样支持854×480分辨率，远高于任天堂以往NDS系列掌机的屏幕分辨率。

任天堂计划在今年6月于美国洛杉矶召开的E3游戏展上公开3DS实机及更多详情，任天堂新一代掌机的真面目以及全新3D屏幕技术内藏的玄机届时也会揭晓。

事件

马里奥之父永不退休



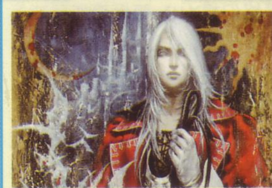
任天堂传奇游戏设计师宫本茂虽已年近花甲，到了可以退休安享天年的时候，但这位《马里奥》、《塞尔达》和《大金刚》等无数名作背后的设计者却表示，即便是自己有朝一日离开任天堂，也绝不会停止制作游戏。

“我是（任天堂）公司的一名员工，所以有朝一日势必会面对退休的问题。”宫本茂告诉Games TM杂志记者说：“所以从这个角度来讲，我可能有一天会离开任天堂。”

宫本茂接着说道：“可看看我身边那些年迈的漫画家和导演们，他们虽然一把年纪但从未停止过创作，我知道他们永远不会隐退。所以我想，我也会继续不断地开发游戏吧。惟一的问题是，以后的年轻人是不是还愿意和我这个老头子一起做游戏了。”

软件

Konami掌机版《恶魔城》新作开发中？



Mercury Steam与小岛秀夫合作的《暗影之王》可以说是“《恶魔城》系列”面向新世代的全新尝试，但Konami也没有完全忘记那些一直以来支持这个系列的老玩家。现在有消息说，一款传统风格的《恶魔城》新作可能正在酝酿之中。

根据Siliconera报道，Konami官方最近在欧洲注册了一个新商标，并注明其类型为“电子游戏软件（程序）”，它的名字是“绝望协奏曲（Harmony of Despair）”。

“绝望协奏曲”听起来很像过去的经典2D卷轴风格《恶魔城》的标题，比如初代PS平台上超人气的《月下夜想曲》或是GBA上已经时隔八年的《白夜协奏曲》。

最近一款2D版《恶魔城》续作可以追溯到2008年的《恶魔城 圣教密令（被剥夺的刻印）》。虽然官方还没有给出任何解释，但对系列FANS来说，或许是时候推出续作了。

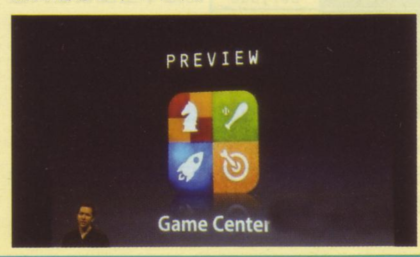
事件

iPhone今夏起支持在线游戏

在经历过一系列传闻猜测洗礼后，苹果终于公开了面向iPhone用户的新游戏服务项目，“Game Center”。据悉，该服务将为包括iPhone在内的多个苹果手机和便携设备开放在线游戏以及游戏社区。

Game Center将包含社区型游戏互动网络服务，让玩家可以自由邀请好友、关注好友动态、组织和参加在线比赛，甚至还将对应在线积分排行榜以及成就功能。

苹果官方没有公布Game Center的详细信息，该服务的收费标准目前尚不清楚，上线日期暂定为今年下半年。



4月7日

去年12月在日本刚刚上映的剧场版动画《雷顿教授与永远的歌姬》，



已于2010年3月登陆新加坡。此后不久，英国著名娱乐公司Manga Entertainment透露，他们正在筹划引进本作的DVD和BD版，预计9月份在英国上市。《雷顿教授与永远的歌姬》改编自level-5的NDS平台超人气游戏“《雷顿教授》系列”，由日野晃博亲自执笔撰写剧本。剧场版第一部大获成功后，level-5方面表示续作计划已在筹备之中。

4月8日



iPhone超人气炮塔防御游戏《植物大战僵尸》4月初刚刚推出了专为苹果新便携设备iPad设计的高清版。Popcap工作室联合创始人、这款在全球备受用户推崇的游戏的作者之一John Vechey向媒体确认，《植物大战僵尸》一定会有续作。虽然没有给出具体的时间范围，但Vechey表示续作不会在2010年之内推出。



4月9日

即将上市的PSP游戏《潜龙谍影 和平行者》中将会出现大批的商品联动，玩家们会在游戏中发现许多他们平日里非常熟悉的身影，比如百事可乐、Doritos牌薯片、Walkman随身听和优衣库的T恤。对此，本作监督、“《潜龙谍影》系列”之父小岛秀夫表示，这样做的理由并非单纯的广告，更主要的是为了给玩家创造惊喜。他在自己的Twitter账户上留言表示，如果这样做无法带来惊喜或是新鲜感，他也将停止类似的商品联动，因此《和平行者》中的商品联动“不同于好莱坞式的纯广告。”

4月16日

SCE日本宣布，面向PSP的社区交流服务“R∞M for PSP”将全面终止开发。该服务允许玩家建立自己的3D虚拟化身，并通过无线网络向用户提供博客、相册和即时聊天等功能。该服务最早于2009年东京游戏展上公开，2009年秋季进入Beta版测试阶段，原本预定于2009年冬季上线，但计划随后被推迟。SCEJ方面对开发终止的原因未作详细解释，但对参与



Beta版测试的玩家表示感谢，并强调此次测试收集的反馈信息将对日后PlayStation Network相关社区服务的改善和充实起到重要推动作用。

4月17日



Konami宣布，PSP游戏《武装神姬 战斗大师》将于2010年7月15日分为零售版和下载版两种规格发售，价格分别为5800和4800日元。Konami官方网站上两款附带可动模型的特别限定版也一并开始接受预定。此外，收录本作所有原声曲目和片头曲“RIDE ON”以及片尾曲“羁绊（キズナ）”的原声音乐CD也将一并上市。

4月20日

冰岛火山爆发带来的不仅仅是没完没了的航班停运和凄惨的农业绝收，其影响力也触及到了游戏业当中。在澳大利亚为Konami代理游戏发行业务的Mindscape公司近日向记者透露，由于冰岛火山爆发造成的航空交通停滞，他们的Wii主机供货已经被迫中断，而且大量预定4月末发售的游戏软件也不得不因此推迟上市，其中包括Wii版《寂静岭 破碎的记忆》以及多款PSP、NDS平台休闲游戏。

4月20日

根据人气动画《黑塔利亚Axis Powers》改编而成的PSP游戏《学园黑塔利亚 携带版》，将由Frontier Works、Idea Factory、G-Mode和Media Factory四家日本公司共同出资开发，预定于2010年年内发售。动画版《黑塔利亚Axis Powers》改编自日丸屋秀和的四格漫画作品，故事将真实世界的国家转变为各种拟人化的角色，以意大利、德国和日本三国为中心，用漫画的形式对各国的国民性和世界史加以另类诠释。

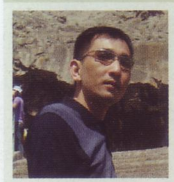
4月22日



Capcom官方确认，PSP平台原创RPG《最后的战士》将于2010年7月15日发售，售价5990日元。预约特典将会赠送收录有著名作曲家下村阳子编排的本作原声音乐的CD。此外，Capcom还宣布本作的主题曲是由知名组合UVERworld演唱的《Ultimate》。同时公布的还有e-CAPCOM专属限定版，售价6300日元，内容包括由本作人物设计师吉川达哉绘制的角色原画画册等。

4月23日

前段时间公布的《K计划》（暂名）本日正式确认开发平台为PSP，并将于今年秋季发售。《K计划》（暂名）是继承了大名鼎鼎的“《如龙》系列”血脉的作品，故事的舞台和《如龙》一样为神室町，游戏同样将由知名制作人名越稔洋亲手操刀。游戏的主人公不再是大家熟悉的桐生一马，而是一位名叫右京龙也的18岁少年。关于本作的详细情报，请关注下辑《掌机王SP》。



Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

核心向

最近一则很令人尴尬的传闻在国内各大游戏网站和论坛火了起来，说是3DS的性能会与PS3相当，尴尬之处在哪呢？任何游戏媒体编辑或者有起码硬件知识的玩家都应该知道——这是毫无可能性的无稽之谈。且不说现在的掌机技术还没发达到那个地步，即使真把PS3压缩到了掌机大小，其功耗、散热量也足以使其成为一块名副其实的烙铁，更何况努力使游戏画面返璞归真的任天堂不会突然想用打破常识的高性能掌机把自己搞死。

如果3DS的性能可达到PS3的程度，如此劲爆的消息势必让美日欧多如牛毛的游戏网站与论坛吵开了锅，而事实是在英语与日语网站中几乎找不到同类报道，原因是欧美的游戏网站们虽然也爱哗众取宠，但还不至于故意歪曲事实，如果像这样歪曲得毫无技术含量，只会令人耻笑其无知。

传闻的根源是《日经》的一则报道，原文说的是3DS可能会采用NVIDIA的Tegra芯片，而Tegra系列芯片中较为强悍的型号可与PS3的CELL处理器媲美。这话被扭曲后就变成了3DS处理性能可与PS3相当——其实IBM Roadrunner也是使用CELL处理器，同理推断PS3的机能应该与世界最快的超级计算机相当。

如果笔者没有记错，“任天堂下一代掌机将使用Tegra处理器”应该是去年秋季就已经出现的传闻，后来任天堂似乎还出面辟了谣。《日经》的这篇报道其实没什么信息含量，比之前一则关于3DS将使用视差壁障技术的报道差得多，只是《日经》这个报纸名声太响，原文处又被标了红框，一副“有图有真相”的架势，看不懂日语的绝大多数网友便将信将疑了。





3DS的机能究竟如何？在《日经》的上一篇报道中猜测其与NGC相当，以任天堂的作风，这已是很了不得的性能。以笔者推断，3DS的性能可能介于PSP与NGC之间，但玩家看到的实际画面质量可能仅与NDS相当。因为同样的游戏画面，将其裸眼3D化，要动用双倍的帧率与解析度，任天堂的原则必然是以尽可能最低的成本实现裸眼3D画面，在机能上的花费能省则省，根据NDS的经验，泱泱一亿多用户并不介意3D建模里带点马赛克。

3DS的性能不会太高，但售价应该不低。任天堂不会在硬件上做亏本生意，3DS将会有一定的硬件销售利润，而裸眼3D触摸屏加上高于PSP的性能，注定其售价无法太平民化。3DS的初期主要目标可能是那些追求新奇的核心玩家。

“核心玩家”是今年任天堂的战略关键，除了Wii的一系列核心向大作计划外，NDS也搬出了《口袋妖怪 黑·白》这只超级怪兽。在简陋了14年后，《口袋妖怪》终于也实现了3D的“伟大进化”，虽然此3D非彼3D，不过也足够让口袋迷们兴奋一阵子的了。在战斗画面中终于出现远处的背景，场景中居然有充满高度感的大楼……这是多有划时代意义的进化呀！这分明是任天堂从小学升到了中学，要让那些只知道狩猎的中学生们瞧瞧NDS的厉害！《怪物猎人 携带版》正在成为任天堂统一掌机市场的最大障碍，所以任天堂决定用它的王牌挫一挫PSP的锐气。《口袋妖怪 黑·白》VS《怪物猎人 携带版 3rd》是今年秋冬时节掌机市场上的最大看点，甚至比3DS还要值得关注。浜村弘一预测后者销量可达500万套，如果NDS的妖怪被PSP的猎人斩于马下，将会是任天堂不堪忍受的屈辱。3DS的存在至少可以为任天堂多一重保障，最大限度地分散人们对《MHP3》的关注。



杯具

Darkbaby

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

最近一段时期PSP平台在日本本土的抢眼表现不禁让我联想起了1998年末几乎败局复活的N64，超人气热卖大作连发，甚至还诞生了日本媒体满分评价的极品游戏（《MGS PW》）。然而这一切的表面繁荣发生在任天堂NDS主机系列在本土实际销量突破3000万大关之时，所有的努力似乎对于业界大势都无关宏旨，根本无法改变TV游戏产业现行的市场运行轨迹。时下PSP平台的小阳春现象和当年N64的反攻战从市场格局上似乎存在着若干共通点，但从本质上却有着根本性的区别，当年N64的软件攻势完全是硬件厂商（任天堂）出于市场战略角度精心酝酿发动的，而当前PSP的大作软件潮纯粹属于日本业界惨淡凋敝时期大手软件商们的集体自我救赎行动，硬件厂商的引导部署作用微乎其微。

末世盛景，其来也晚乎？

“游戏业界如今正处在最坏的时期……”Capcom常务执行取缔役稻船敬二在今年3月6日于福冈举行的第二届Game Frontier做基调演讲时如是言。在此5天前，福冈地方因为任天堂开发了《双重记忆》曾被划入胜组阵营的Cing因巨额债务问题宣布破产倒闭，而这不过是诸多中小软件会社破产案例的冰山一角。大手厂商们的日子同样不好过，著名的Namco Bandai社2009年度财务出现了破天荒的310亿日元巨额亏损（原先预测为赢利85亿日元），负责游戏事业的社长鹈之泽伸被降职。其他诸如Koei、Capcom等社的经营状况也不容乐观，利润率处在警戒红线。

当然，游戏产业最大的失意者还轮不到那些第三方，曾经称霸业界十余年的SCE才算是真正的凄惨！2月6日，索尼集团正式宣布将SCE合并吸收入网络部门，SCE这个原先由久多良木健一手创建的独立王国实际已彻底解体。索尼此番举动一方面是为了彻底清除久多良木氏残余势力的影响，更重要的因素还是迫于财务体制的巨大压力。根据业界关系者的情报显示，PS3事业开始至今所产生的经营损失已经超过了9000亿日元（这个数字相当于任天堂目前手头的现金存量，同时也远远超过了索尼至今为止在游戏事业上的所有获利）。SCE的土崩瓦解，标志着一个曾经由大手第三方厂商完全主导市场的时代彻底终结。

很多人把日本游戏产业的衰落根源归结为经济不景气，《富士夕刊》专栏作者石岛照代却对此发表了不同见解。石岛氏认为虽然百年一遇的金融风暴对娱乐消费市场确实造成了沉重打击，但真正打垮游戏产业的根源却是不合时宜的内部运行体制。上世纪90年代中期，日本大藏省为了振兴游戏产业，牵头规划了一系列倾斜扶持措施，例如硬件厂商向一干参入的大中型软件会社提供权利金减免优惠，而硬件厂商又因此通过政府从银行获得低息贷款。在整个PS全盛时期，多数第三方都在索尼的庇佑（实质为政府）下获益颇多，他们自然而然地希望同样的状况能够继续维持，因此在索尼和任天堂的对决中，绝大部分的筹码都押在了前者身上。然而当索尼这艘巨大的护航船因不堪重负而沉没时，整个产业链便因此发生了严重紊乱现象。相信适者生存的任天堂可以算是长期被排斥于主流之外的异端，其异军突起在未来相当长时间内会对日本业界造成负面影响，因为广大第三方需要重新定位和这个庞然大物的敌友关系。任天堂确实也正努力消除和整个业界的隔膜，和Square Enix、Capcom等社的业务提携相当具有诚意，但其在整个产业的支配力尚有待提高。

应该庆幸，日本业界尚有诸如小岛秀夫和名越稔洋这等独具风骨的脊梁型人物，依然在为了理想而努力创造着高品质作品，非常期待《MGS PW》能获得实至名归的销售佳绩。

PSP平台时下的兴旺景象和家用主机平台的凄清形成了强烈反差。经过了去年下半年的一轮软件攻势后，PS3的软件阵容目前呈现势衰力竭的凋敝景象，上半年几乎没有任何有份量的大作发售，至于Wii平台则完全是任天堂一家在唱独角戏。从战略角度看，第三方大作纷纷拥上业已定势的PSP对于索尼并不有利，无疑会极大消耗原本属于PS3的开发资源，但这是第三方从经营角度考虑的不得已而为之，更进一步证明了SCE解体后的索尼在游戏业务上的市场支配力已经远不如前。

索尼阵营的乱像对于正精心布局下一步战略的任天堂来说不辄为最乐意见到的状况，所谓他自横来他自强，我只一口真气足！



“《职业棒球魂》系列”首次来到PSP平台，就获得了非常不错的成绩。不过相应的，PSP版的出现也从很大程度上影响了PS2版的销量，PS2版销量相比前作一落千丈。虽然前作出现了很大幅度的值崩，但《世界树迷宫III 星海的来访者》依然受到了粉丝的热捧，双周销量近12万，虽然后劲不足，但成绩已相当不错。《死或生 天堂》双周销量约4万套，成绩相比家用机的前两作缩水不少，系列首度登陆索系平台并没有获得预想之中的成绩。

软件销量（日本） 2010年4月5日～2010年4月11日

排名	变动	游戏名	日文名	厂商	类型	发售日	价格	本周销量	累计销量	平台
1	new	职业棒球魂2010	プロ野球スピリッツ2010	Konami	SPG	2010年4月1日	5980日元	2万6406套	8万8433套	PSP
2	—	朋友聚会	トモダチコレクション	Nintendo	ETC	2009年6月18日	3800日元	2万5274套	314万7714套	NDS
3	↓	口袋妖怪突击队 光之轨迹	ポケモンレンジャー 光の軌跡	Nintendo	A・RPG	2010年3月6日	4800日元	2万751套	38万2465套	NDS
4	new	世界树迷宫III 星海的来访者	世界樹の迷宮III 星海の来訪者	Atlus	RPG	2010年4月1日	6279日元	1万7601套	11万2063套	NDS
5	new	尤蒂的工作室 古拉姆纳特的炼金术士 被囚禁的守护者	ユーディーのアトリエ～グラムナートの錬金術士 囚われの守人	Gust	RPG	2010年4月8日	5040日元	1万1278套	1万1278套	PSP
6	↑	怪物猎人 携带版 2nd G（再廉价版）	モンスターハンターポータブル 2nd G（PSP the Best）	Capcom	ACT	2009年12月24日	2100日元	8949套	25万1940套	PSP
7	↓	口袋妖怪 心金・灵银	ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー	Nintendo	RPG	2009年9月12日	4800日元	8871套	368万3751套	NDS
8	new	nicola监修 模特☆时尚选秀	nicola監修 モデル☆おしゃれオーディション	Alchemist	SLG	2010年4月1日	5980日元	8394套	2万5689套	NDS
9	new	死或生 天堂	デッド オア アライブ パラダイス	Tecmo	ETC	2010年4月2日	5229日元	7972套	3万9701套	PSP
10	↓	高达 突击幸存者	ガンダムアサルトサヴァイブ	NBGI	ACT	2010年3月18日	6279日元	6708套	14万3288套	PSP

4 世界树迷宫III 星海的来访者：前作一些恶性BUG令玩家颇为头痛，本作在此方面做了极大调整，显得严谨很多。游戏在难度方面相比前两作有一定程度降低，但依然是高手向游戏，攻克迷宫的过程挑战性仍然很高。本作最值得一提的变化就是加入了多人协作游戏的部分，衍生出了全新的乐趣。

5 尤蒂的工作室 古拉姆纳特的炼金术士 被囚禁的守护者：虽然是PS2旧作的移植版，但增加了新角色、新剧情、新迷宫与新结局，甚至还有新片头曲，可谓诚意十足。请来知名萌声优花泽香菜献声应该也为其销量立下了汗马功劳。对于“《工作室》系列”粉丝的玩家而言，这可以说是款不容错过的作品。

硬件销量（日本） （括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和） 2010年4月5日～2010年4月11日

机种	周间销量	2010年销量	累计销量
NDSi	3万3891台	70万4143台	573万739台
PSP	3万1276台	73万2450台	1419万6845台
NDSL	3291台	6万6764台	1797万5831台（2442万5037台）
PSP go	1062台	2万3293台	10万1872台

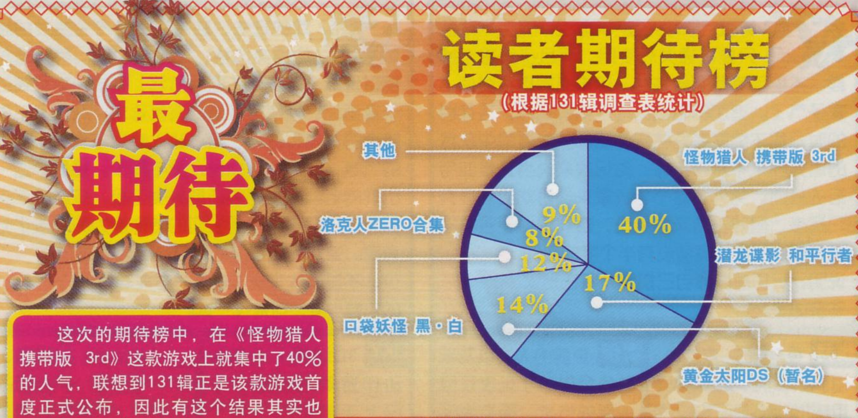
软件销量（美国） 2010年4月11日～2010年4月17日

排名	游戏名	平台	英文名	厂商/类型/发售日	本周销量	累计销量
1	口袋妖怪 心金·灵银	NDS	Pokemon Heart Gold/Soul Silver Version	Nintendo / RPG / 2010年3月14日	12万7294套	190万2281套
2	电动仓鼠	NDS	Zhu Zhu Pets	Activision / SLG / 2010年3月23日	2万9004套	20万8426套
3	马里奥赛车DS	NDS	Mario Kart DS	Nintendo / RAC / 2005年11月15日	2万4228套	703万3128套
4	新超级马里奥兄弟	NDS	New Super Mario Bros	Nintendo / ACT / 2006年5月15日	2万1611套	831万5299套
5	马里奥聚会DS	NDS	Mario Party DS	Nintendo / ETC / 2007年11月19日	1万1647套	286万7446套
6	塞尔达传说 灵魂轨道	NDS	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	Nintendo / A·RPG / 2009年12月7日	8575套	87万2823套
7	创意涂鸦	NDS	Scribblenauts	Warner Bros. / ACT / 2009年9月15日	8386套	96万2200套
8	驯龙记	NDS	How to Train Your Dragon	Activision / ACT / 2010年3月23日	8319套	2万3194套
9	马里奥和路易RPG3	NDS	Mario & Luigi: Bowser's Inside Story	Nintendo / A·RPG / 2009年9月14日	8139套	152万7178套
10	马里奥和索尼克 携手冬季奥运会	NDS	Mario & Sonic at the Olympic Winter Games	SEGA / SPG / 2009年10月13日	8067套	101万561套

最期待

读者期待榜

（根据131辑调查表统计）



这次的期待榜中，在《怪物猎人 携带版 3rd》这款游戏上就集中了40%的人气，联想到131辑正是该款游戏首度正式公布，因此有这个结果其实也不足为奇。《潜龙谍影 和平行者》排名第二，当大家拿到本书时，应该已经玩到游戏了，你有没有尝试着操纵Snake去狩猎呢？这次其他游戏仅占了9%，其中包括了《初音未来 女歌手计划 2nd》、《雷电十一人3 向世界挑战》、《牧场物语 双子村》等。

玩家心声

- 《潜龙谍影 和平行者》，它将是我PSP go上第一款正式版游戏，值得期待。（贵州 王士吉）
- 《Fate/新章》，我会永远拜倒在Saber裙下，Saber的魅力永存。（辽宁 侯鑫禹）
- 《洛克人ZERO合集》，有了合集，就不用换卡玩了，一次四作。（上海 王菁益）
- 期待《雷顿教授与奇迹的假面》，对自己的智商没自信的同学可以试试。（辽宁 杨淼）
- 《MHP3》，有混浴啊……嘿嘿嘿……（贵州 程鹏）

黄金眼

GOLDEN EYE CROSSREVIEW

栏目主持 雷伊



《DQMJ2》和《MGS和平行者》由于上市时间的关系要在下辑才能点评，因此这次的“黄金眼”缺乏大作支持。《伊苏 菲尔盖纳之誓约》是近期素质非常不错的一款作品，虽然并非原创，但原作的精髓都得以原汁原味保留，喜欢动作RPG的玩家不容错过。遗憾的是游戏目前仍未被破解，有爱的粉丝们行动起来吧！

尤蒂的工作室 古拉姆纳特的炼金术士 被囚禁的守护者



PS2版“《工作室》系列”第四作的移植作品。通过有别于传统RPG的炼金战斗系统与系列独树一帜的世界观，构筑出别具风格的冒险故事。



以一款移植游戏的品质来说，完成度还算原汁原味。但PSP版全新加入的角色只能在通关后使用，而且不能带出神殿、不能与其他同伴共存，这未免就做得有点小家子气了。追加的隐藏结局来得很突然，连存档的时间都不给就看完结局跳回片头，冒险中获得的道具都来不及带出去，对玩家来说当真是血与泪的教训。另外，对于老玩家来说游戏应该很有归属感，但对于新玩家来说，游戏里对于各种从未接触过的系统竟然没有半个字的帮助说明，一切都要靠自己摸索，实在是太不亲切了。 **7**

胧月 很耐玩的一款游戏，由于没有时限，玩家可以不用赶进度地仔细玩下去。战斗的平衡性把握得很不错，但文字和地图看起来有些费力，新角色的使用也很不自由。 **7**

雷伊 更萌的人设以及新增角色带给了玩家耳目一新的感觉，而扩大了范围的神殿也延展了玩家们的探索乐趣，令这款系列的早期作品拥有了新的可玩价值。 **7**

■ユーディーのアトリエ~グラムナートの炼金术士~囚われの守人■UMD■GUST■RPG
■2010年4月8日■1人■无对应周边

小恶魔大逃亡



帮助自出生就在地狱为魔王工作的小恶魔逃离地狱追求自由身的故事，途中玩家需要活用各种生物的特殊能力才能顺利前行。



游戏以图文并茂的方式来为玩家介绍游戏的玩法，独特又十分符合游戏的整体搞笑风格，非常吸引人。尽管是一部以地狱、恶魔为主题的游戏，不过色彩斑斓的卡通画面、轻快又诙谐的背景音乐、可爱又不失特点的主角和各种生物，让人感觉不到一丝恐怖的气氛，反而令人愉悦、爱不释手。场景中逐一出现的各种小生物的造型另类至极，玩家用三叉戟叉住它们便可使用它们的特殊能力的玩法十分有趣。游戏的流程欠短而且角色数量略少，不过总体来说本作是一道美味可口的佐餐小菜，可推荐一试。 **7**

LIKY 3D场景+2D横版动作游戏的玩法，不仅上手简单而且整个游戏过程都很轻松，主角以及游戏中的敌人都非常有趣，玩起来比较欢乐。 **7**

马修 忙里偷闲的好选择。作为一款2D平台卷轴游戏并没有什么激烈的战斗，尽管以地狱为主题，简洁而不简陋3D画面却是清新亮眼，让人不时按下十字键观赏地狱的风景。 **7**

■Freekscape：Escape From Hell■UMD■Creat Studios■ACT
■2010年4月8日■1人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30~27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26~24分之间的为“热血推荐”级别。

伊苏 菲尔盖纳之誓约



热血推荐

这是一款2005年PC平台A·RPG大作的移植作品，本作带给玩家的是红发冒险家亚特鲁在好友多奇的家乡菲尔盖纳的冒险故事。



■イース フェルガナの誓い■UMD■Falcom■A·RPG
■2010年4月22日■1人■无对应周边

阿鲁 这款作品在发售当年以非常高的素质获得了“系列最佳杰作”的美名，而时隔近5年后的今天，移植到PSP平台上的它依然是一款素质非常不错的游戏。跳跃系统让游戏的表现形式更加丰富，尤其是二段跳和旋风跳更是提高了游戏的爽快度，无论是在迷宫探险还是BOSS战时都有不俗的表现。除了继承以前版本的经典要素外，这次的PSP版加入了语音，游戏里的事件剧情都以有声的形式来表现，记录继承模式算是变相降低了游戏的难度，让大部分人挑战最高模式成为了可能。 **9**

雷伊 不愧是Falcom亲自操刀的作品，游戏的动作性很强，操作十分流畅。各BOSS战依然是惊心动魄，需要找好其套路后思考妥善的打法才能攻克，很有挑战性。 **8**

胧月 集结了系列各作所长，包含细致的画面、优秀的战斗节奏、动听的音乐以及富有挑战性的BOSS战等。只是流程中大部分都是迷宫探索，剧情上给人的印象较平淡。 **8**

噩梦骑士



NDS平台同名游戏的复刻作品，玩家要控制没有实体的灵魂，附着在因诅咒而失去灵魂的骑士们的身体上与怪物战斗，夺回被魔物占据的古城。



游戏虽采用了《约束之地》和《尤歌朵拉同盟》的世界观，但在系统的复杂程度上远远超过了两位前辈，甚至还有一个专门的选项用来介绍游戏的复杂系统。游戏的爽快度、流畅度、战略战术的施展是一流的，熟悉系统后可以轻松躲避敌人的攻击以及瞬杀数个敌人，轻松获得高评价，不过这一切的前提是开始游戏前花半个小时来“听课”。相比NDS版，PSP版在画面表现上更好，新增加的精美片头动画以及其他新内容都体现了厂商的制作态度，不过用滑杆来移动光标毕竟不如触屏来得直接，手感稍差。 **8**

雷伊 从原来NDS版竖长的画面变更为PSP的横向宽屏画面，看得出厂商还是挺下功夫的，追加的隐藏剧本让人颇感惊喜，游戏系统的教程也变得更为体贴。 **7**

胧月 系统复杂，从一开始玩家就必须要记住很多东西，显得门槛较高，不过待全部理解后就会沉浸到多彩的游戏魅力中。不足之处在于管理道具太过繁琐。 **8**

■ナイツ・イン・ザ・ナイトメア■UMD■Atlus■RPG
■2010年4月22日■1人■无对应周边

谜之房间 主楼



总分21
画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★★☆
系统 ★★★☆☆

主角意外中掉入书先生设下的“圈套”，为了回到现实世界而不得不帮助其解开四所公寓的所有谜题，即收集近百个房间的黄金碎片。



用一个词来形容本作，那就是“诡异”，无论是剧情、画面风格还是世界观，都让人觉得这个世界太不正常，作为玩家就只想抓紧解谜好早点将主角解救出来。游戏的玩法非常简单，说到底就是最普通不过的拼图游戏，不过添入各种逃脱工具丰富游戏内容之后，游戏就显得有深度多了，难度也随之增加。虽然游戏整体色调偏暗能带给人神秘感，但同时却影响了解谜的效率，某些场景中就算是预览了背景图片也很难将拼图移到正确的位置。另外就是取消了Wii版中的多人对战模式颇让人遗憾。 **7**

LIKY 在传统拼图游戏的基础上加入密室逃脱的要素，游戏的创意值得嘉奖，道具机关设计也比较有意思，游戏看似简单却充满挑战。 **7**

乌冬 除了要将房间像拼图一样逐个拼起来外，还得利用各种道具来到达出口，这种PUZ里融入AVG要素的玩法让人感觉新鲜，而油画般的画面也和游戏的诡异风格结合得相当好。 **7**

■Rooms：The Main Building■卡片（128Mb）■Hudson■PUZ
■2010年3月23日■1人■无对应周边

黄金眼 Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW

开启地狱之门 寻求宽恕和救赎



黄金眼评分 24

文 伊娃

游戏时间：20小时以上

但丁神曲

Dante's Inferno

PSP

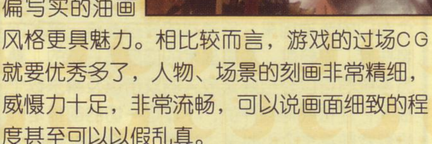
◆EA Games◆ACT◆2010年3月1日◆美版

◆1人◆39.99美元◆无对应周边

将同类游戏的素质进行横向对比向来是游戏界对游戏进行评价的重要环节之一，如果某平台出炉了一款巅峰之作，那么其他游戏都必须以其为基准被评头论足。这对于其他制作商来说压力不小，要达到与其平起平坐的水准谈何容易，更别说超越和突破了。不过《但丁神曲》在发售前大张旗鼓的宣传可是吊足了玩家的胃口，有些人强烈期待着游戏的到来，有些人则抱怀疑态度，因为之前模仿《战神》的游戏没有一款真正获得了成功。《但丁神曲》如期而至，它确实是《战神》的仿制品，但却是目前公认的最好的仿制品。

CG动画

本作的CG分两部分，第一部分是叙事性的CG，另一部分就是战斗中穿插的过场CG。叙事部分的CG并无亮点，以美式漫画风格静态图画的形式来表现故事的来龙去脉有些牵强，虽然《战神》中也使用过静态图画的形式来表现奎托斯的过往，不过个人觉得那种偏写实的油画风格更具魅力。相比较而言，游戏的过场CG就要优秀多了，人物、场景的刻画非常精细，威慑力十足，非常流畅，可以说画面细致的程度甚至可以以假乱真。



画面

PSP版的画面相比同期发售的家用机版并没有太过缩水，无论是CG还是实际游戏画面，游戏在场景、人物的刻画上并不显粗糙。

实际游戏的画面也令人相当惊喜，无接缝的场景设计和铺排已经到达了艺术的境界，在大规模的崩塌和机关启动的情况下也能保持流畅而不掉帧。第五章中当目睹妻子吞下路西法的恶魔之果而身心完全恶魔化后，但丁愤怒地控制着巨人朝着地狱的更深处进发的场面实在令人为之震撼，游戏也在这时达到了最

高潮。整个游戏在画面上的失败之处恐怕就是人物了，但丁和其妻比阿特丽斯人物的立绘与CG动画中有着很大的差别，虽然不奢求人物形象上的构建能做到同等模样，但至少也要做到七分相似吧？尤其是比阿特丽斯，后期装扮成地狱女王造型的长相与其原模样相差也忒大了些，简直是判若两人。

镜头

和家用机版一样，PSP版的但丁地狱同样不能自由转换视角，使得游戏在镜头的运用上异常呆板，长期保持的高位远景镜头使人物看起来又小又瘦，而固定视角又比不上《战神》系列来得人性化，因此动作部分的难度骤增，经常会在平台之间的跳跃或是绳索之间的换乘上卡关，让人郁闷得不行。

庞大的故事背景

游戏的内容取材于但丁的名著《神曲》三部曲中的《地狱篇》，虽然游戏中出现了大量宗教历史神话内容，不过主脉剧情和《神曲》并没有什么联系。游戏围绕着但丁的妻子被地狱之神路西法带走而展开，表面上看来但丁勇闯地狱只是单纯地为了营救妻子，但却不知他是为了曾在十字军东征中犯下的无数罪恶而赎罪。这是游戏剧情的最精妙之处，因为你本身就是个罪人，可是在地狱中却要面对其他为自己所犯的罪恶祷告的灵魂，你如何去决定是宽恕还是惩罚他们呢？这是不是在寓意，救赎别人的同时也是在救赎自己？

“每个人都做过令自己后悔一辈子的事。”

本作的主角但丁不是《鬼泣》中半人半魔的但丁，也不是奎托斯一样神一般的人物，在外形上不如《鬼泣》中但丁般帅气，也不如奎托斯般真男人。他劈腿，他滥杀无辜并且出卖兄弟，他在被人问责时还装无辜，他是个充满了罪恶和软弱，活在地狱中的凡人，也许这就是他另类的魅力所在吧。



流程与战斗

整个游戏的流程很短，大概只需要10个小时就能通关，收集要素也不算太多，由于可探索的额外场景较少，因此全收集要素的获得并没有太大难度，基本上二周目后就能够把收集要素完全发掘。

战斗部分有着很好的爽快度，手感亦佳，整个游戏的战斗流畅无比，动作干净利落，毫无拖拉。也许它的出彩之处都被《战神》这一先驱者给掩盖了，所以显得武器进攻方式太过中规中矩，不过拿镰刀斩头的刺激感并不比用手掰头得差。QTE的运用和机关谜题的破解都与《战神》极为相似，不过技能树的设定是与《战神》最大的不同之处，两种不同属性能力的设计确保了游戏的可重复性，具备一定的研究深度。

像《战神》一样，本作一开始也试图用一个大魄力的BOSS战或场景来吸引住玩家的眼球，但是不得不承认，思路很好但没有《战神》做得好。一开始同死神的战斗根本谈不上有何难度，这个死神大概是所有游戏中出现过的死神里最差劲的，只是陪玩家练招而已，还赔上了自己的镰刀，实在是跟震撼扯不上边。后期的BOSS丰富多样，战斗场面宏大壮观，不过战斗方面的设计不够精深，基本上没什么太值得研究的地方，只要熟记BOSS的攻击套路便能很快迎来终结技。

后记

写这篇Review的时候，本只想单纯地将游戏的各部分进行评价，但还是没能忍住将其与《战神》做比较。或许是因为如其他玩家一样，《战神》真的牢牢占据在内心的最顶端，才不由自主地做了、说了这些。首作便能做到尽善尽美，在比较着同类作品优劣的同时，也期待着续作的进步。说老实话，作为一个并不苛刻的游戏玩家，《但丁神曲》其实在笔者内心占据着不低的位置，而且在将来很长一段时间内它会是笔者向ACT爱好者必荐的游戏之一。

世界樹の迷宮III 星海の来訪者



开发者访谈

以触控笔绘制地图、并在迷宫中冒险的人气RPG系列最新作《世界树迷宫III 星海的来访者》于4月1日发售，这次我们也为大家带来了本作的开发者访谈。不管是已经玩过本作的玩家，还是对它抱有兴趣、即将尝试的玩家，都请务必阅览以下内容。

文 胧月　美编 Juxi

开发者资料


小森成雄 导演

从《世界树》第一作起负责文案，从《II》开始担任导演，本作也是在他的指挥下开发完成的。


日向悠二 角色设定

担任系列的人物设计。


长泽真 怪物设定

担任系列的怪物设计。


古代佑三 作曲

Ancient公司的社长兼作曲家，曾负责过《伊苏》的作曲。

前篇 诞生出新系统、新怪物和新音乐的舞台背后

《世界树迷宫》的改变

——这是系列时隔两年的新作，首先请介绍一下它的总体概念。

小森成雄（以下简称“小森”）： 从前作发售后我就开始考虑《III》的企划方案，不过公司内部对续作的开发态度却赞否两论，即使持赞成态度的员工也认为续作的开发存在相当的难度。“究竟该以怎样的理念去开发？”我苦恼了一段时间后终于决定，这次要“重视作品的冲击力”。职业系统焕然一新、能够出海等，看过本作初次情报的玩家也许会觉得《世界树迷宫》变得有些陌生了。我们正是往新作里添加了很多这方面的要素。参考着老玩家和公司员工的意见，致力将迄今没有出现的玩法注入到新作里去。

日向悠二（以下简称“日向”）： 当听说要大幅修改职业系统时我还是挺吃惊的。尽管我还是想继续绘制前作的职业，但也觉得“是时候换一下了”，正好借此机会调整一下状态。不过为此也费了一些周章。

小森： 对于要将老玩家们都已经熟悉的职业角色都清除出去的这件事，说实话我也不是没犹豫过。可是为了让系列飞跃到新的水平，就必须有大刀阔斧去变革的觉悟。

——航海也是系列以往作品中没有的新玩法呢。

小森： 最早是打算设计成这样的：当玩家进入迷宫冒险时，在

公会待机的同伴去大海里寻找道具并带回来……类似这样的系统。但是下屏不能绘制地图的话，总觉得就不符合《世界树迷宫》的系列特色了。在与制作组的大家交换意见后，最终决定采用一边航海一边绘制海图的进行方式，之后的开发还算一帆风顺。

航海

虽是一款迷宫类RPG，但本作也包含非迷宫舞台。考虑到有一些玩家单纯从迷宫就能获得满足，所以航海部分与主线并无联系。

——关于同样是新要素的“锻冶”有没有什么要说的呢？

小森：本来是打算把“锻冶”做成角色技能的，可总是无法与《世界树迷宫》的诸多要素紧密联系。经过检讨，最终以“街道的商会”的形式来表现。锻冶也好航海也好，一方面要带给玩家新奇感，另一方面也要保持《世界树迷宫》的一贯风格，为了实现这两点，我们也做了很多次的调整工作。

——您从系列初代开始就一直与日向、长泽和古代三位先生合作，这是否也是为了维持《世界树迷宫》的一贯风格呢？

小森：不管续作会变成什么样子，我想都没有理由换掉他们。二代的时候，他们听我说要出续作也许都很惊讶，不过三代时我就直接拜托说“还会有续作的，届时请多关照”（笑）。

日向：制作初代的时候就想：“这种怀旧风格的游戏应该会有2～3万人的FANS，如果10年后还有玩家记得它并能回味一番就好了。”对吧？

长泽真（以下简称“长泽”）：在接下初代的怪物设计工作时，正好我个人也正想将画风从写实派转变成印象派，所以能接下这份工作真的很高兴。至于游戏卖得好不好，还真没多考虑。

古代佑三（以下简称“古代”）：我也跟长泽先生一样，觉得这个游戏的制作理念很有趣就接下了。如果总抱着一心想让游戏畅销的执念去工作，可能最后的成品质量会适得其反吧（笑）。

锻冶



“ハンマー”（大锤）是锻冶专用道具。根据大锤种类的不同，锻冶后的武器也会追加各异的特殊效果。

怪物设计的妙处

——在绘制“《世界树迷宫》系列”的怪物时，长泽先生有没有特别注意的事项呢？

长泽：《Ⅰ》的怪物设计是不怎么体现透视感的。当时的导演关照我说，与其画一些强调姿势的图，还不如就以直立的姿势来展现怪物的全身细节。不过在制作《Ⅱ》时，强化了透视感后的绘图也没有带来什么问题，于是我在《Ⅲ》里就毫不客气地绘制一些强调姿势的图了，比如怪物在屏幕上呼之欲出的那种感觉。还有比较留意的一点，那就是让画出来的怪物基本忠实原型。比如导演需要我画一条“食人鱼”，我画出来的图就不能与“长有锐利牙齿的鱼”差得太远。

日向：长泽先生把“鲸嘴鹳”画成了一只大嘴的怪鸟，他对绘画艺术的敏锐性让我非常惊讶。

小森：在游戏的酒场可得知这种怪鸟只在白天出现，这也是我为了强调酒场的重要性而刻意调整的一点。假如玩家在毫不知情的情况下就

怪鸟



怪鸟的原型是现实中身长一米左右的鲸嘴鹳。

与怪鸟相遇，一定会被它的强大吓到吧。

——*旧作序盘登场的怪物居然会在《III》的深层迷宫出现，的确令人吃惊呢。*

小森：经常有人问我：“B1F是扬羽蝶，B2F是鹿，那B3F应该就是螳螂了吧？”所以这次我故意改变了它们的出场顺序。而且我也希望能让新怪物在游戏的序盘就登场。

长泽：以前在画鹿啊、兔子之类怪物的时候，我做梦也没想到它们在本作居然会如此强悍（笑）。这次在接到工作的初期就被告知了怪物的出现场所，因此我可以较好地把握每个怪物的大体实力，一边平衡着怪物的强度和外观，一边绘制。在《III》里，我还特意让怪物的表现能够贴合背景，比如给第三阶层的怪物加上“被熔岩照射”的效果。

——*都说长泽先生的画里包含杀意，我算是真切体会到了。*

长泽：毒系怪物都显得杀气腾腾呢（笑）。

小森：我在面对毒蘑菇的时候也感受到“不会善罢甘休”的杀意。

鹿、兔



鹿是《II》中已经登场过的狂乱角鹿，兔则是在《I》就已经登场的猎头兔。

毒蘑菇



HP耗尽时会向我方全员喷洒毒质，很棘手的怪物，建议留到战斗的最后歼灭。

怀旧与创新并存的音乐制作

——*在音乐制作方面，古代先生和小森先生是如何着手的呢？*

小森：我提出的要求是“让《III》的音乐焕然一新，同时又不能失去《世界树迷宫》的特色”，当时似乎让古代先生很为难（笑）。

古代：哪里哪里。在制作一个系列的音乐时，站在玩家的立场上当然想保留一贯特色，在此基础上寻找新的方向性也是音乐人的自然态度。其实在正式接到小森先生的委托前，我就已经对新的作曲方式做了种种考虑。

——*新的作曲方式是指？*

古代：首先是改变作曲的步骤。《世界树迷宫》被评价为“乡愁淡淡”，很大原因就是使用了以FM音源来表现的音乐。前两作的音乐都是将PC制作的FM音源经过面向NDS版的再加工后完成的，之后的去除噪音是很劳心伤神的工作。这次我先把FM音源的专用合成器安装到PC上，直接在PC上完成了所有微调工作后搬上NDS。这种做法能让出来的音色更符合我的预想。

——*的确，本作与系列以往作品乃至其他NDS游戏比起来，音色显得更加清晰。*

古代：NDS的发声很容易产生噪音，还有严峻的容量限制，在这种环境下作曲可谓富有挑战价值。FM音源本来就是一种仿佛附带了噪音的电子音，所以反而容易让噪音不太明显；同时，它的容量相比PCM音乐也小很多，很容易激发出玩家的怀旧情绪。可以说，《世界树迷宫》与FM音源的匹配是天造地设的。

——*某层同时出现3个F.O.E（游戏中的一类特殊强敌）时真吓了我一跳。*

小森：进入系列第三作，如果F.O.E还是

简单徘徊的话就显得魄力不足。在与一只F.O.E遭遇后，下一回合再来一只，再下一回合又来一只——每当新的F.O.E乱入战斗时，BGM就会从头开始演奏，这样就能调动玩家的紧张感了。

长泽：从“静”的迷宫探索切换到“动”的战斗，BGM的连接转换做得相当棒。

——BGM跟各个场面下的应有节奏形成绝妙的连携。

古代：我是在把握迷宫各层的背景画、试玩时的风景、以及走路时的节奏后才作曲的。另外，在RPG中随着队伍等级的提高，玩家常常能够很快结束战斗，因此我力求在BGM的前几秒就彰显出它的听觉冲击力。另外在战斗结束后，要让探索时的音乐能在上一场战斗前断掉的地方继续播放，以NDS的性能是很难实现的。但是因为曲子很长，我们想让玩家能够听完全曲，所以最终还是努力实现了这一点。

——这是前作就已经存在的设定呢。除此以外还有什么新的尝试吗？

古代：探索时的BGM从开始到第二阶层都保持了系列前作的舒缓氛围，但到第三阶层突然风格大变。一般来说，迷宫类RPG的音乐应该是要做成环境音的。

小森：我个人觉得那首明快的曲子最具冲击力，而且配合实际游戏竟显得意外搭调，实在太不可思议了。

长泽：听上去像是STG风格的曲子。第三阶层的通常战斗曲也非常酷，我个人非常喜欢。

日向：第三阶层是剧情上急转而下的地方，配合那首同步率很高的明快BGM，我的情绪也一下子被调动起来了。

古代：听你们这么说我也满意了（笑）。

小森：此外，BOSS战的曲子使用了摇滚乐风格，恰到好处的新曲遍布各处，希望玩家们能用眼睛和耳朵来同时领略《III》的乐趣所在。

FM音源



FM音源是上个世界80年代在PC和街机游戏上广泛使用的声音合成方式，SEGA公司于1988年发售的MD主机也使用了该音源。现在的主流则是数字信号录音的PCM音源。



呈现出海底火山样貌的第三阶层。据古代佑三说，他是一边想象该背景下的射击游戏一边作曲的。



第三阶层

后篇 全面改变职业角色的执念

直到职业角色诞生为止

——《III》里焕然一新的职业角色是经过怎样的步骤才诞生的呢？

小森：首先是决定职业的数量，前卫、后卫、中卫的数量，划分出物理攻击、属性攻击、状态异常、封印等系统技能。这次我们想让玩家能完全依照自己的喜好组队通关，因此与制作小组的成员商榷如何调整职业的平衡性，让职业之间尽量没有明显的强度差。

日向：当各职业的作用和技能都确定下来后，我才开始绘制角色。尽管《世界树迷宫》是幻想背景下的故事，不过我还是注意不让角色的武具与参考原型产生较大差别。

——各位都有自己喜欢的职业吗？

日向：我的队伍里必定有农民。虽然在战斗中完全不起作用，但只要队伍的其他四名角色努力一下也能摆平。除非是BOSS战，否则农民绝对无法或缺。

小森：我不怎么喜欢农民（笑）。这次由于调整了职业平衡性，所以不存在绝对正确的编队方法。我个人为了顺利推进流程，比较偏好火力强大的弩炮手。

日向：设计的时候，我比较喜欢步兵、拳法家和弩炮手。职业名、设定和技能倾向都很直观，画起来很简单。

——反过来讲，有没有很难设计的职业？

日向：公主吧。大家对于“公主”这个词都不陌生，但你如果向每个人询问公主的具体特征，十个人就会有十种不同答案。当然我自己的脑海里也有“公主”这个形象，可我并不敢保证《世界树迷宫》里的公主就是我所想象的那个样子。外观和颜色的选择听取了他人的许多意见，不过设计上和我脑海里的形象相差不远。

小森：兽王在外观设计和技能设定上都很难。这是惟一一个没在最早的企划书里出现的职业，当时写的是“人偶师”。

日向：这个职业的概念是可以使用队伍的第六个位置，不过“人偶师”的焦点到底是人偶还是操纵者？我们在这个问题上犹豫了很久（笑）。

小森：更进一步说，没有拉线，操作人偶的动力源又是什么？这与世界观很不符合，所以最后以驱策野兽的“兽王”代替。顺便一提，虽然机器人的动力源也是未知的，不过我们将其设定为“身体内部拥有超科学的某种东西”。

——长泽先生认为《Ⅲ》的新角色怎么样？

长泽：不仅仅是《Ⅲ》，我认为日向先生很擅长画出动感十足的画。除了《世界树迷宫》外，我也给许多要3D化的怪物做过设定，基本上都是画的直立图。日向先生的画让我觉得非常舒服，我对《Ⅲ》里的占星术士印象深刻。日向先生真的在占星术士的胸前画了一个星形记号，这种开门见山的设计方式是我所做不到的，因此情不自禁就发出“很好很强大”的感叹。

日向：哪里哪里，我也是鼓足勇气才那么画的。

向隐藏职业里倾注的东西

——隐藏职业的理念是什么呢？

小森：机器人是“萝卜”（Robot）、将军是“武士”，二者都是富有浪漫色彩的职业。从剧情角度上，机器人尤其是应该加入的职业。

日向：“将军”是我绝对没有去妥协过的职业，既然职业中有活动在暗处的忍者，没有站在台前的武士的话那简直是岂有此理！王子和公主虽然是对称型的职业，但双方都给人积极向上的印象。将军则应该是与忍者完全相对的清晰形象，采用其他颜色后立刻面目一新。

——二刀流也是将军的特征呢。

小森：这也是一种浪漫要素。如果仅仅是追加像武士一样的前卫职业，那便跟前作的“武士道”重复了。隐藏职业虽然要到剧情的后半部分才解禁，但是实力强大，请玩家们一定要使用！

农民



弩炮手



步兵和拳法家



《Ⅲ》的注目点提示

——最后请向各位读者说句话。

小森：《Ⅲ》里包含了大量值得反复玩味的要素，是系列第一款拥有多周目的作品，希望已经开始玩的玩家能尽量发掘到最后。这虽然是一款很容易就全军覆没的RPG，但系统易懂、设计贴心，希望没有玩过系列以往作品的玩家也能体验一番。

日向：我最想表达的是："希望大家一定要玩到本作的最后阶层。"前作中，迷宫的难度直到25F为止把握得都不错，可之后就……虽说是通关后解禁的阶层，但难度实在太变态了（笑）。但是在本作里，真正的最终战做得相当棒，强烈推荐大家一定要玩到最后的最后。

长泽：我的想法与日向先生一样，因为最终BOSS的设定花了我很长时间（笑）。玩家在本作中可以使用兽王与怪物一起战斗，从某种意义上讲就是收服怪物为同伴，我非常喜欢这一点。请大家一定要仔细品味这部分的乐趣。

古代：为了玩《Ⅲ》，我个人的日程安排显得捉襟见肘，正发愁"沉迷得太深无法工作应该怎么办啊"（笑）。各位玩家不要像我一样，别玩得连星期几都忘记才好啊。



















看了上辑“前线狙击”的报道以及“口袋光环”收录的视频后，你是否对本作充满了期待呢？这次我们来看看大家所熟悉的《幻想传说》中的三名人气角色在《换装迷宫X》中的亮相，而同时也有更多的职业衣装要介绍给各位。

期待度 A

文 雷伊　美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

幻想传说 换装迷宫X
テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX

NBGI	RPG	预定2010年	日版
1人	售价未定	对应周边未定	

相关报道 Vol.132 P14

克雷斯·阿尔贝因

声优：草尾毅

被人当作英雄赞颂的剑士，“什么才是真正的正义”这个问题一直困扰着他，对自己被当成英雄感到极大的违和感。

敏特·阿德奈德

声优：岩男润子

在教会治愈人们，被人尊称为“神子”的法术师。对虽然能够治愈人们的身体、但无法治愈人心感到了自己力量的有限。

阿琪·克莱因

长生不老的半精灵魔女，传说的英雄之一。据说面对着从她那得到的画默念，就可以往来于现实与过去的世界。

声优：かないみか

アーチェ
そうそう……あれ？
あたしってば、
けっこう有名人？

来自《幻想传说》的英雄们陆续登场

穿越时空的冒险之旅开始啦

从序盘开始就波澜万丈的故事



▲回到过去的双胞胎，以及跟随他们一起前来的库鲁鲁。在过去，他们见到了大约100年前打倒了魔王的“传说英雄”克雷斯等人。

主人公迪奥和梅尔的身分是换装师，根据所穿衣服的不同，他们就能驱使该衣服所对应职业的技能。在两人离家展开救助之旅的途中，从怪物手中救下了名叫库鲁鲁的不可思议生物。不久他们一起来到了魔女之塔，并见到了魔女阿琪。为了解决某起事件，他们必须借助魔女的力量回到过去。

爽快的战斗系统

上次的报道已经率先提到了“情绪勇气槽”（简称EBG）这个要素，这里进行进一步说明。随着该槽的不断继续，我方的防御力会下降，但攻击力却会提高。如果像图中那样把槽积累到100%以上，那么即可进入Over Brave状态，该状态下我方的攻击力、防御力以及移动速度都会得到提高。EBG槽在玩家进行攻击或防御时就会积累，所以在战斗中应该表现积极。



▲本作中几乎所有术技都可派生出通常、浮空和扣地三个派系的技能，这在系列中尚属首次。

更多换装公开

上辑的报道中为大家介绍了部分换装，这里继续为大家介绍4种新的换装。游戏中的衣装总量在80种以上，根据战斗的状况灵活区分使用，能令战斗形势对我方更为有利。

▶能够与精灵们心灵相通，使用各种属性攻击的职业。普通攻击是挥动手中的书本发动进攻。



精灵使

▼猎人擅长使用弓箭的职业，能够在远处安全地攻击敌人，也能使用“冻牙”等带有属性的攻击。

猎人

格斗家

▼拥有丰富的守护同伴的技能，也可以使用系列中最为玩家们熟悉的“魔神剑”等经典招数。



骑士

▲将自己的肉体作为武器的职业，擅长接近战，使用多彩的打击技攻击敌人。由于是前卫，所以最好能将较好的装备给他们。

主题歌由奥华子演唱

《换装迷宫X》的主题歌《玻璃花》（ガラスの花），将由创作型女歌手奥华子来演绎。奥华子的声音清澈透明，通过舒缓的旋律，一定能带给玩家本质的感动。



《幻想传说 交叉版》的进化点

上辑的报道中我们提到了本作中附带的《幻想传说 交叉版》相比之前的版本将会有大幅进化，究竟进化在什么方面呢？一起来看看吧。



◀角色的点阵图也焕然一新，看得出来，此次厂商还是很认真的。

- 允许多人同时发动术
- 普通攻击变为3段
- 敌我双方在战斗中的移动速度加倍
- 前后迅速移动（防御键＋左右键）时，如向敌人移动可穿过敌人
- 战斗中向同伴下达指示的快捷键倍增

"《我的暑假》系列"马上又有新作在PSP平台推出了。这次的《携带版2》并非原创作品，而是以2002年发售的PS2版《我的暑假2 海之冒险篇》为基础，追加了新要素后的强化移植版。本作的追加要素非常丰富，除了增加了全新的角色之外，各种与夏天相关的内容也得到了扩充，这次我们就为大家做个简单的介绍。

ぼくのなつやすみ ポータブル 2 ナゾナゾ姉妹と沈没船の秘密！

期待度 A

文 雷伊　美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

我的暑假 携带版2 猜谜姐妹与沉船的秘密	SCEJ	AVG	预定2010年6月24日	日版
ぼくのなつやすみポータブル2 ナゾナゾ姉妹と沈没船の秘密	1人	4980日元	无对应周边	

主人公 我

小学三年级的男孩，因为母亲临产，所以在暑假期间被送到了位于富海的亲戚荒濑家中，在那里度过一个难忘的夏天。

荒濑家的人们

主人公度过暑假的富海镇上，住着的都是一群充满活力且热心肠的人。这里就为大家介绍一下主人公所住的荒濑家的人们。

叔叔 源太

40岁，经营有着不少常住客的民宿「茜屋」。身体非常结实，性格明快。

婶婶 美津子

41岁，虽然外表看上去还是那么年轻秀丽，但其实已经是两个孩子的妈了。

小武

正义感很强的小学五年级学生，喜欢照顾人，是个孩子王。

小繁

喜欢调皮捣蛋的小学二年级学生，没什么志向，妒忌心很强。

出现的虫类约为200种

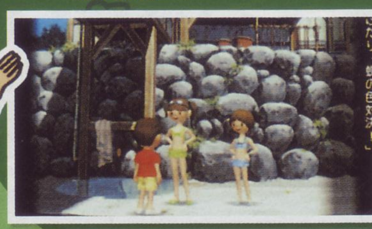
本作中的昆虫捕捉要素得到了大幅强化，登场的昆虫种类在200种左右，为系列之最。捕捉到的昆虫就算在二周目之后也可以保留，因此不用担心之前的努力白费。



◀捕捉到的虫子可以做成昆虫标本并记录到昆虫图鉴中去。

挑战猜谜姐妹的家庭作业

佳子和千代子是本作中首次登场的"猜谜姐妹"。虽然两人关系很好，却都很固执。围绕着可爱的定义进行了大争论，哪个受主人公喜爱，就意味着争论的胜负。给主人公出了7道家庭作业，通称"姐妹挑战"。



◀姐妹俩虽然是相当要好的朋友，但也是对手。

▶猜谜姐妹出的7道家庭作业到底是什么呢？



新角色 佳子

君野里佳子
声优：こおろぎさとみ

留着蘑菇头的小学五年级女生。虽然想要模仿姐姐的说话方式但是总学不到家，有时还会变成冷笑话。

新角色 千代子

君野千代子
声优：本多阳子

活泼的初中一年级学生，很爱打扮，和妹妹形影不离。帮助爸爸，和妹妹一起探索沉船的秘密。

追寻巨大沉船之谜

作为强化移植版，本作的海洋比PS2版原作的更大，玩家能够探索的海底范围也比以前更广。在游戏中，玩家要去寻找两姐妹也在追寻的巨大沉船之谜，其中究竟隐藏着什么秘密呢？

为了寻求秘密，向海底进发吧！



◀从图中可以看出，收集瓶盖的要素在本作中依然健在。

沉船的秘密，究竟是什么呢？

▶沉没在海底的大船。

主人公的故事变成小说？

这里要为大家介绍的小说家月美丽老师，也是本作中首次登场的新角色。主人公只要在游戏中经历什么，她就会以此为内容写进小说中，在暑假的最后，她会完成一本新的小说吗？

新角色 月美丽

月世野寿美丽
声优：泽城みゆき

新锐小说家，因为写不出新的小说，所以经常把自己关在房间中构思内容。

虫相扑

捉来的虫子可不仅仅限于观赏那么简单，作为系列惯例，玩家可以用这些虫子来进行虫相扑。培育的虫子也可以带到二周目，玩家可以尽情培养。





▲本作中绘制日记变得更加随心所欲，能够绘制的片段种类在280种以上。

用绘图日记记录回忆

出现红笔标记的时候，就可以绘制日记了哦！



《深爱+》确定于6月24日发售，

全球阿宅满心期待的作品终于确定了发售日，接下来要做的就是耐心等待了，这次依然有诸多新要素介绍给大家。

爱花



LOVEPLUS PLUS

文 阿鲁 美编 澄香

NINTENDO DS



深爱+ ラブプラス+	Konami	AVG	预定2010年6月24日	日版
	1～3人	4800日元	4Gb	无对应周边

相关报道 Vol.132 P20

大胆的对话让你血脉喷张！

不要再往这边靠近啦！

如果想靠近，那就再靠近些吧，来。

这种感觉真奇妙啊，两人的体温……

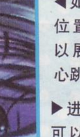
呀……呼呼，刚才你看到什么了？

只存在于旅行中的乐趣！让人心跳的“就寝模式”。



▲华丽的照片加上超强破坏力的对白，你还能保持镇定么？

◀已经睡觉的女朋友也是可以叫醒的，对话和行动的内容会影响到第二天事件的发生。



◀如果抚摸的位置正确，可以展开进一步心跳的行动。

▶进行沟通后可以缩短与她之间的距离，近距离下你会不会紧张呢？

面对穿着浴衣的她，视线无法离开！



两人更近距离的接触指日可待！



旅行的舞台是"热海"，这个契机是……

作为本作最大看点的泊宿旅行可以每3个月发生一次，舞台定为"热海"。旅行事件都在真实时间模式里发生，行程的确定、旅行前的短信交流以及对话都会影响旅行中事件选项的变化。

旅行日期可以设定在周末，当天会出现"旅行へ行く"字样，选择它之后就可以进行为期两天的旅行了。

合宿被迫终止了

高嶺
今度の合宿、中止だって。
鈴木先生が申請書類を
出し忘れて……。

邀请她去旅行

コナミ
のさ、高嶺。
は福引で当たったんだ。
海に1泊2日。

▲由于老师的不留神，给我们提供了出游的机会。

▼向失落的爱花发出邀请吧

高嶺
わたしは週末だったら、
いつでも。

24日(土)AM 9:09
自室
行動ポイント 42/42
旅行へ行く
メール
電話
ラブプラス

非常高兴的爱花

爱花，你好！

很快就要到达热海了

高嶺
うん、家族で旅行するときは
空港まで車で行くことが
多いから。

▲移动中可以在火车内与爱花说话，真实时间模式里坐车可是要花不少时间的。

旅行地竟然很近？

高嶺
うん。
ここで特急に乗り換えたら、
もう熱海だよ。

▲玩家居住的城市貌似离热海很近。

▶为了旅行特地变换了发型，此时一定要对她的新发型进行夸奖。

高嶺
ふふ、やった！
ちょっとはりきっちゃった。

《深爱+》新要素介绍

为了加深两人的关系，更多新事件登场

本作在继承了前作的所有校内事件外，为了让玩家与她进行更进一步的交流，还设置了许多学校以外的事件，这次就给大家介绍一下发生在校外的三种事件。



▲经常去探病可以让女朋友的身体更快恢复。



▲▶此时虽然每个女孩都有各种反应，但温柔地陪在她们身边是身为男人的职责。

发烧时脸色的红晕也很美！



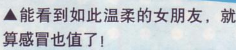
探病

由于季节的变化，女朋友有可能会感冒，这时玩家自然要去探病。

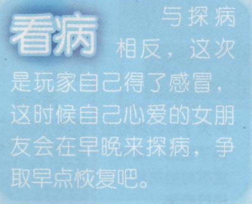
感冒，谢谢你！







▲能看到如此温柔的女朋友，就算感冒也值了！



看病

与探病相反，这次是玩家自己得了感冒，这时候自己心爱的女朋友会在早晚来探病，争取早点恢复吧。

吵架

两人在一起久了总免不了磕磕碰碰，因此吵架就在所难免了，可不要因为吵架影响了两人的感情哦！

快点和好吧！



◀再继续僵持下去可是会惹怒对方的，相信玩家也不想看到女朋友悲伤的表情吧。

继承记录的特典大公开！

使用两台DS就可以利用无线通信继承前作的记录，这样就可以解禁许多特典。其中之一的“促销插图馆”里就可以浏览到许多以前在杂志上使用的宣传画，只要继承亲密度达到5以上的记录就可以陆续解禁这些图片。



▲8页总共超过80张宣传画等待玩家开启。





在这里可以看到经过全新处理的美丽插图！

新发型新服装大量登场

为了让玩家更加满足以及更加符合现今的时尚，本作收录了众多的发型和发色供玩家选择。







为了配合游戏的发售时间，游戏里还追加了许多泳装，足以让玩家过足眼瘾。



“深爱模式”再度强化，快来和我们交流吧！

本作对可以与女朋友随时进行交流的“深爱模式”进行了大幅的进化，在每天的不同时段进入该模式会有着明显的差别，游戏里加入了许多限定时间才能发生的事件。

难道接下来就是洗澡的时间？

旅行中实名登场的地点

热海车站前

伊豆山神社

锦浦

阿宫的松树

热海缆车

初岛港

热海市展望台

大野屋

眼镜丸子

追加了新要素的“深爱模式”在细节方面处理得也非常好，游戏可以自动识别DS的剩余电量，电量不足时女朋友还会提醒你赶快记录。不知道和女朋友两人的迷你游戏有没有增加呢？

太鼓之达人DS 咚隆隆 妖怪大决战

太鼓の达人DS ドロロン！ヨーカイ大决战！！

NBGI	MUG	预定2010年7月1日	日版
1～4人	容量未定	5040日元	无对应周边



"《太鼓之达人》系列"一直以来都拥有非常高的人气，而在NDS上推出的作品将触屏模拟成鼓面后一定程度上还原了该游戏的原始玩法，可玩性比其他家用机或掌机平台高出不少，而该系列在DS上的最新作也公布了新消息，下面就让我们来看看本作有哪些新内容吧。

文 阿鲁　美编 澄香



期待度 A

50首歌曲完全替换

在"《太鼓之达人》系列"里会经常出现让人耳目一新的经典歌曲，而在这次最新的作品里，将收录与前作完全不同的50首歌曲，这其中有《悬崖上的人鱼公主》、《Sign》等热门歌曲，也有《宇宙战舰大和号》、《龙猫》等经典老歌，相信不同年龄层的玩家都能在游戏中找到自己喜爱的歌曲。

部分注目乐曲一览

アニメ		J-POP	バラエティー	クラシック
崖の上のポニョ	サイコー・エブリデイ!	キセキ	まねきねこダックの歌	第九交响曲
となりのトトロ	踊れ・どれ・ドラ	じょいふる	スリラー	ベートーヴェン
天装战队ゴセイジャー	Sign	春夏秋冬	Rhythm and Police	トルコ行进曲
W-B-X ～W Boiled Extreme～	ハピハピ	Choo Choo Train	BAROQUE HOEDOWN	圣者の行进
Alright! ハートキャッチプリキュア!	宇宙战舰ヤマト	RIVER	エレクトリカルパレードのテーマ	

全新的故事模式

在游戏中加入故事模式的做法得到了广大玩家的一致认可，而在本作的故事模式中，玩家将与日本全国的传统妖怪进行对战。与妖怪战斗时的演奏模式和普通的演奏模式有一定的区别，难度将比一般的演奏高，相信对喜爱该系列的玩家也是个不小的挑战吧。

除了以上介绍的新要素外，前作中"太鼓的房间"、"每日道场"等经典要素也得以保留。本作对应下载对战功能，只要有一人拥有本作，其他玩家就可以和主机共享游戏，免费体验联机的乐趣。

▲与妖怪对战时鼓点发生了明显的变化，而且还有HP的设定，看来要尽量少失误才能顺利过关啊。

▲看样子故事模式中要探索整个日本，到底有什么样的妖怪等待着我们呢？

▲每日一次的挑战模式，玩家可以通过这个模式提高自己的称号。



▲故事模式里还存在RPG要素，不知道有没有隐藏道具的设定。



与前作一样，《雷电十一人3》也将分为两个版本发售。《火花》与《爆破》两个版本在对手以及必杀技方面会存在着一些差异。这次我们就来看看游戏的新角色以及新公布的系统，另外，两个版本中的不同敌队也会在这次前线中为大家做个介绍。游戏采用了4Gb的大容量卡带，将带给玩家们系列最为饱满充实的内容。

期待度 A

文 雷伊 美编 Juxi

NINTENDO DS

雷电十一人3 向世界挑战 火花·爆破	Level−5	RPG	预定2010年7月1日	日版
イナズマイレブン3 世界への挑战 スパーク・ボンバー	1～4人	4Gb	4980日元	无对应周边

相关报道 Vol.130 P28

两个版本，会有不同的对手、必杀技和同伴登场





火花版 对手 天空的使徒

在《火花》版中，会有以天使形象出现的敌队“天空的使徒”参加战斗。他们的队服后面带有天使的翅膀，看起来似乎是一支以速度和技巧为优势的队伍。



成为同伴的角色

对手 魔界军团Z 爆破版

与《火花》版相反，《爆破》版中的敌队在服装上给人以恶魔的感觉，这支队伍被命名为“魔界军团Z”。队伍中的对手看上去似乎不太好惹，不知道元堂守等人会如何应对呢?



成为同伴的角色

以世界大舞台为目标，挑战亚洲预选赛的雷电日本队



决出少年足球世界第一的足球大赛“足球边境国际赛”即将召开。主人公元堂守等人，作为日本代表队“雷电日本队”成员被选拔了出来。为了获得在“足球岛”莱欧柯特岛上举办的足球世界大赛的参赛权，他们首先必须获得亚洲预选赛的出线权。这里就为大家介绍一下在预选赛中遇到的两支强队。

澳大利亚代表队 巨型波涛

亚洲预选赛一回战的对手，是在海上经过严酷的锻炼而获得强大力量的澳大利亚代表队。非常擅长以连携包围防守住对手的进攻。





▲澳大利亚队的很多队员在名字和必杀技上都和海有关。



▼守门员基恩·贝卡的必杀技，不管再强力的射门，威力都会被波浪的力量削弱。



卡塔尔代表队 沙漠之狮

亚洲预选赛第二战的对手是卡塔尔代表队。他们以在沙漠中锻炼出来的坚强体魄、以及似乎永不枯竭的持久力为武器，成为日本队的劲敌。

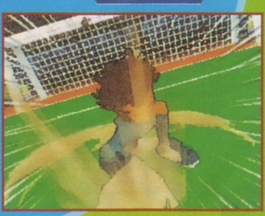




▶沙系的必杀技和超强耐力是这支队伍的最大武器，与这样的对手为敌，连干事冬花都为大家捏把汗。







▶◀沙漠之狮擅长的必杀技之一，席卷起沙漠风暴将球接住。

新日本队 队长 砂木沼治

以代表队交替为目标的新日本队现身！



◀图片中可以看到新日本队中除了砂木沼治以外的其他成员。



■原本是异形学园的一员，本作中化名为砂木沼治率领了一支球队。

在亚洲预选赛进行得如火如荼的时候，一支自称“新日本队”的神秘队伍杀来，他们的目的就是取代雷电日本队，成为日本新代表队。究竟雷电日本队能否坚守自己的地位呢？



作为教练登场的是吉良瞳子！

造型奇特的舞台

莱欧柯特岛周边，存在着很多造型奇特的小岛和运动场，它们作为RPG部分的舞台，给玩家们带来了种种惊喜。



◀猫脚形的小岛。



▲螺旋状的运动场。

与前作联动详情

如果持有前作《雷电十一人2》，那么通过两台NDS之间的无线通信功能，就可以实现2代与3代的联动。这样不仅会令部分前作的角色在本作中登场，还能够令特定的选手出现，这样在自由移动中可以玩的“对战路线”中就能和隐藏队伍对战。

▼▶如果移动特定角色的数据，就可以获得隐藏队伍的票。



2→3プレミアムアイテム
1／ 3ページ

世宇子チケット	1コ
ウラゼウスチケット	1コ
野生チケット	1コ
木戸川チケット	1コ
千羽山チケット	1コ
雷門OBチケット	1コ
ジェミニチケット	1コ
イプシロンチケット	1コ

もってるかず 0コ

▶通过数据联动，有时可以出现新的路线。

新系统 必杀战术

新系统“必杀战术”，通过点击画面中的“T键”就可以发动。发动它需要消耗全队设定的点数，但是相应的，其非常强劲，甚至可以一发扭转局势。



▲双重台风。选手以惊人的速度回转，带球时对手根本无法靠近。

◀完美防守。数名选手组成毫无缝隙的阵形，夺取对手踢来的球，是一个强劲的防守系战术。

游戏中有着各种各样的战术

必杀战术不仅包括攻击系的，也包含了防守系的、攻守兼备的，种类丰富多样。随着故事的发展，其数量也会变得越来越多。

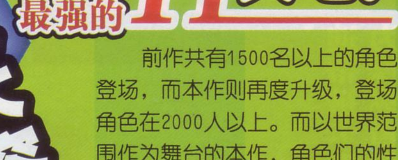
▲根据阵形不同，可以使用的必杀战术也会发生变化。

系列最大容量





打造最强的11人吧！



前作共有1500名以上的角色登场，而本作则再度升级，登场角色在2000人以上。而以世界范围作为舞台的本作，角色们的性格应该也会变得更加丰富。快来编成属于自己的足球强队吧。



能够招募的角色在2000人以上！

文 乌冬　美编 Juxi

精美剧情插画公开！

スーパーロボット大戦OGサーガ

魔装機神 THE LORD OF ELEMENTAL

在看完机体和人物的介绍后，这次的前线就让我们来了解一下游戏部分系统的概要吧，另外本作还在重要剧情中加入了插画，所以也一起把部分插画放出让大家欣赏。

期待度 A

光环视频收录 POCKET HALO

NINTENDO DS

超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王	NBGI	S・RPG	预定2010年5月27日	日版
スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神 ザ・ロード・オブ・エレメンタル	1人	容量未定	6090日元	对应周边未定

相关报道 Vol.131 P52/Vol.132 P33

上下画面共同表现！





マサキ「!?　わかる……わかるぞ！　なんだかわかんねえけど、こいつの動かし方がわかる！」

▲主人公正树第一次出击，《机战》粉丝不可错过的名场面。

マサキ「こりゃあ……人型ロボットじゃねえか……それも、やたらでけえ」

也有女性角色的特写！

普蕾西亚

塞莉亚

迪蒂被卡迪斯挑选为操纵者的场面

▼如果不能得到的魔装机的认可，是无法成为其操纵者的。

テュッティ「ガッデス!!」

赛巴斯塔启动！

■正树换乘赛巴斯塔的启动场面。



◀▶除了帅气的机器人场面外，也有角色之前感情流露的场面。



也有甜蜜温馨的场面哦！

系统① 守护精灵的关系与对战斗的影响

本作登场的魔装机各自都被“风”、“炎”、“水”、“大地”四种类守护精灵里面的其中一种寄宿，从左边的图中可以了解到各属性之间的关系，这些关系会对魔装机的攻击力和防御力产生影响。战斗时，能好好利用各属性间的关系会对战斗更加有利。



有利

▲从杰奥姆能力画面的右下角我们可以知道它是由风系的低位精灵“阳炎”所守护的。风系对大地系强、对炎系弱，所以和右边的大地系机体战斗时攻击力和防御力都会有所增加。



不利

▲由大地低位精灵“铁”守护的机体。大地系对水系强、对风系弱，和左边风系的杰奥姆战斗的话攻击力和防御力会处于劣势。



守护精灵之间的关系

系	关系
风系	对大地系强、对炎系弱
炎系	对风系强、对水系弱
水系	对炎系强、对大地系弱
大地系	对水系强、对风系弱

※风系和水系、炎系与大地系为对等关系，不会受上表的关系影响，另外没有守护精灵的机体也不受影响。

这个就是机体守护精灵的「格」。打个比方，持有高位守护精灵的机体和持有低位守护精灵的机体战斗时，受「格」段差的影响，高位精灵机体的攻击力会得到增加10%补正，而低位精灵机体的攻击力则会减去10%。



▲守护精灵根据属性的强弱被划分为不同的“格”，格从低到高分别是“低位”、“高位”、“圣位”，会对战斗时的攻击力产生影响。

没有守护精灵的机体不会出现有利和不利的情况



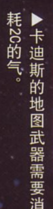
▶像瓦尔西奥妮R这种没有守护精灵的机体，无论是攻击方还是被攻击方都没有能力的补正。

系统② 机师的“气”对机体的影响

“气”是每个机师都持有的生体能量，和守护精灵的属性一样也会对机体产生影响。气主要影响机体的HP、MG、装甲与移动力，气越高对这几项能力的补正越高。机师升级时气会增加，相应地机体能力也会跟着提高。

气对机体的补正值

项目	补正值
最大HP	+当前气数值的10倍
最大MG	+当前气数值的1/2
装甲	+当前气数值的5倍
移动力	+当前气数值的1/32



▶卡迪斯的地图武器需要消耗20的气。

特定武器会消耗气

气的增加就是对机体性能的提升

◀▲画面中红色的数字就是气对机体的补正值，可以看出气在77时和129时的明显区别。

▲需要消耗气的武器消耗量会在武器信息里标出。

▼气被特定的武器消耗后，会每回合恢复最大值的1/16。

▶气被消耗后，机体能力的补正值也会随之下降。

补正值随气的消耗而减少



新情报速递
——6大职业一举公开

METAL MAX メタルマックス 3

文 LIKY 美编 Juxi

沉寂17年之久的"战车RPG"——《重装机兵》系列"终于迎来了系列的正统续作，这款即将在NDS上登场的《重装机兵3》继承了系列一贯的厚重世界观和诸多经典系统，让玩家再次体验在废土世界冒险的赏金猎人之旅。这次的新情报一举公开了游戏中的6大职业，同时还有悬赏怪物的情报，敬请关注。

期待度 A

NINTENDO DS

重装机兵3 メタルマックス3	角川Games	RPG	预定2010年夏	日版
	1～2人	容量未定	售价未定	对应周边未定

相关报道 Vol.131 P56

自由选择6大职业



本作共有6大职业，继上次报道公布的猎人、机械师和战士3个职业后，这次又有护士、摔跤手、艺术家3个职业公布，每个职业都有男、女性别的区别。在以往作品中，同伴角色是固定的，且职业也随角色固定，而在本作中会有众多不同职业的同伴登场，玩家可以将不同职业的角色编入自己的队伍，组成自己最喜欢的作战小队。

熟悉的同伴登场

波奇

战斗犬是系列的老熟人了，一直都是主人公最值得信赖的特殊同伴。通过增强剂提高战斗犬的智力，并进行野生化培育和优化繁殖，最后便能成为得力的同伴，其身上装备有机枪类武器，在战斗中能发挥出重大作用。



猎人

以消灭怪物赚取赏金为生的职业，擅长乘坐战车作战。

机械师

可以修理损坏的战车，对战车和机械类敌人有时候能进行瞬杀。

战士

步兵战的能手，擅长使用人类的兵器作战，乘坐战车后实力反而会打折扣。

在酒吧中召集同伴

酒吧向来就是能人异士聚集的场所，在这里可以召集到不同职业的同伴，要召集什么职业的同伴全凭玩家的喜好，冒险之前一定要在这里组建好自己的冒险队伍。

奴卡







▲队伍编成已经完成，小狗波奇也编入了队伍中。



▲酒吧老板名叫奴卡，曾经也是一名战士。



◀在酒吧中可以自由选择不同职业的同伴来组成队伍。

打倒悬赏怪物获取赏金

在游戏中会有许多悬赏怪物出现，它们的通缉令常常会张贴在各地的酒吧中。它们的实力相比普通敌人要强得多，打倒它们不仅能获得大量的赏金，还能让自己的名声提升，所以遇到它们一定不要放过，不过自己也要具备相当的实力才能干掉它们。



▶在「猎人办公室」能够打听到悬赏怪物的具体情报。




翻斗车

装载着大量物资的翻斗车敌人，拥有极厚的装甲，能够发射大量的导弹攻击多个敌人。



▶翻斗车的导弹攻击会对小队全体同伴造成伤害。

云龙

巨大的云雾状敌人，有着3只眼睛，能够操纵天气来攻击敌人，比如制造巨大的龙卷风和暴风雪等。

▲对付这样的敌人，主人公们的武器能凑效吗？

护士



有着“战场的天使”的美名，能治疗受伤的同伴，他们使用回复类物品的效果会翻倍。

摔跤手



擅长近身肉搏的职业，使用各种特技和拳法对付敌人，难以想象他们能够这样打爆坦克。

艺术家

为收集特殊的素材而展开世界旅行的艺术家，不太擅长战车作战，会制作各种具有特殊效果的炮弹。

新作拼盘

收集更为细致的游戏信息

今年夏天，池袋再度不得安宁！



期待度 B

PSP 无头骑士异闻录 三足鼎立

デュラララ！！ 3way standoff

◆Ascii Media Works◆AVG◆预定2010年夏◆日版

由日本小说家成田良悟创作的轻小说《无头骑士异闻录》在广受好评后已于今年1月以动画的形式与大家见面，而再过不久，这部深受女性喜爱的经典作品就将以游戏的形式再度带给FANS们爽快的悬疑故事。这部小说首次将神秘的无头骑士以女性的身分来诠释，以向往非日常的少年、爱找碴的小混混、跟踪狂电波系少女、以当情报贩子"为乐"的青年、专接不寻常病患的密医、迷上魔物的高中生以及骑着漆黑色机车的无头骑士为中心展开的一连串神秘而爽快的故事，是本作的看点和吸引读者的手段。游戏的剧本和监督由原作者成田良悟负责，相信游戏也将保持原作一贯的氛围，十分期待原作中的各个角色在游戏里的表现。

游戏的舞台设定在东京的池袋，各个角色的声优启用的是动画版的原班人马，而游戏的主角是一位原创角色，这个名叫三好吉宗的一年级新生究竟会和其他人发生什么样的故事，池袋又将有什么神秘事件发生呢？大家就自己到将于夏季发售的游戏里去寻找答案吧。

（文：阿鲁）



▲来良学园一年级生，由于双亲工作调动的关系转到了帝人和杏里的班级，由于经常转校导致其对新环境的适应能力非常强，虽然话不多但是个很好的倾诉对象。



▲游戏的背景将真实的池袋街很好地还原了。



▲游戏里会出现什么样的神秘事件呢？真令人期待。

冒险旅程的另一个新起点

PRINCE OF PERSIA THE FORGOTTEN SANDS

PSP 波斯王子 遗忘之沙

Prince of Persia: The Forgotten Sands

◆Ubisoft◆A・AVG◆预定2010年5月18日◆美版



本作是由育碧旗下知名的蒙特利尔工作室研发的系列最新作，故事情节发生在《波斯王子 时之沙》之后，讲述王子前往拜访哥哥的王国后，发现一股不明的邪恶力量正在哥哥的皇宫周围蠢蠢欲动，想要危害这里的人们。为了打败这股黑暗力量，王子使用了被遗忘已久的沙之力量，可是没想到在这么做的同时也导致了自己的王国受到威胁。本作中，玩家将感受到回归经典的画面风格和系统，王子依然拥有惊人的身体能力，在场景中攀爬、跳跃、滑行甚至是飞檐走壁，来面对重重机关。王子还可以使用新的技能——神秘的沙之力量来度过难关，比如使用时间暂停的能力让水流停止，然后利用静止的水柱进行攀爬，或是使用时间倒退的能力找出破解机关的关键等。

（文：伊娃）



▲大规模的一对多团体战是游戏最刺激的地方。



▲惟有擅用沙之力量才能突破难关。

PSP 神曲奏界 放学后

神曲奏界ポリフォニカ アフタースクール

◆Prototype◆AVG◆发售日未定◆日版



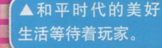
PC平台的人气电子小说《神曲奏界》在经过动画化后，如今系列的最新作将在PSP和PS2平台与FANS们见面。本作依旧是PC平台的移植版，讲述的是《神曲奏界0～4话完全版》之后的故事，在和“叹息的异邦人”战斗结束后，主人公一行迎来了和平的日子，本作带给玩家的就是日常的校园生活。这次的移植版不但追加了特殊事件的新图片，而且还将所有角色的语音都补全了，算是对系列FANS有了个交代。除此之外PSP版和PS2版都还有各自的独特要素，PSP版不但强化了记录的读取速度让游戏变得更顺畅，更是可以将游戏中的所有CG图片当做壁纸来使用，对该系列有爱的玩家一定不能错过。

（文：阿鲁）



▼与主人公达成契约的强力精灵。





▲和平时代的美好生活等待着玩家。

本篇之后的故事依然精彩！



加入全球顶级时装圈吧！

NDS 赛帝时尚工作室

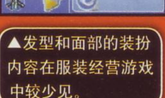
Satisfashion

◆Destineer◆SLG◆预定2010年5月14日◆美版

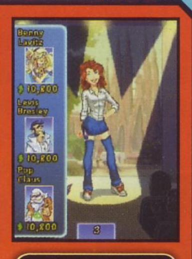
期待度 C

本作是一款以时尚的时装秀为主题的模拟游戏，主角格雷斯从小便拥有着敏锐的时尚灵感，一位著名的设计师为她提供了涉足时尚界顶端的机会。游戏中玩家将加入赛帝时尚工作室，跟随年轻的天才时装设计师格雷斯，按照规定的风格来搭配服装、珠宝、妆容，帮助其一步步设计出全球顶级的时尚服装。游戏包括60个关卡，经历8个城市，每个城市都有两场时装秀，而且每场时装秀的主题和要求都会不同。首先玩家需要针对模特的发型和面部进行打扮，获得足够分数后进入服装设计环节，玩家除了可以随意配搭时装，还能为自己设计的服饰拍照保存，最后还要举行时装发布会，以吸引买家从而不断提升工作室的声望。（文：伊娃）





▲发型和面部的装扮内容在服装经营游戏中较少见。



▲通过走秀来赚取资金以壮大工作室的规模。



NDS 巡游世界的Q！珍兽猎人伊本的大冒险

世界の果てまでイッテQ! 珍兽ハンターイモトの大冒険

◆Kamui◆AVG◆预定2010年5月27日◆日版



期待度 B

本作是改编自《巡游世界的Q！》的一款解谜冒险游戏，《巡游世界的Q！》是日本电视台的人气综艺节目，节目以解答各种古灵精怪的问题为宗旨，外景人员走访世界各地去寻找问题的答案，而“珍兽猎人伊本”则是这个节目中的一个单元。和节目的内容一样，游戏中玩家化身为珍兽猎人伊本，以完成手中的“动物图鉴”为目标，踏遍七大洲去寻找各种珍禽异兽。每到达一个地方，首先要做的就是和当地人交谈收集情报，之后再挑战各种以动物为主题的迷你游戏或谜题来找出珍兽，迷你游戏的种类包括了100米赛跑、蹦极和拔河等。游戏中的图鉴收录了多达100种以上动物，另外除了动物图鉴外，还有道具图鉴和绝景图鉴来等玩家去充实。（文：乌冬）



▲本作的主人公伊本，担任配音的也是伊本本人。



▲正确回答出问题可以使自己的猎人等级提升。



▲和鳄鱼拔河，根据提示点击正确的指令就能使劲。



NDS 宠物蛋的活力小店

たまごっちのピチピチおみせっち

◆NBGI◆ETC◆预定2010年6月17日◆日版

以经营各种小店为题材的“《宠物蛋的小店》系列”最新作登场，游戏中玩家要通过玩迷你游戏的方式和宠物蛋一起将自己的小店打理好。这次的主题是农业和渔业，主要通过贩卖海里钓到的鲜鱼和农田里种植的蔬菜来使自己的小店繁荣起来，当然，除此之外还收录了许多新的小店。在经营渔业中，主要要做的就是出海捕鱼，首先要驾驶渔船追踪鱼影，成功接触鱼影就会进入钓鱼迷你游戏，等鱼上钩后再看准时机慎重地卷动钓鱼线就能获得鲜鱼，另外根据鱼贩卖时的新鲜程度价格也会发生变化。经营农业讲究的是农作物的种植顺序，松土、播种和浇水一个步骤都不能少，另外还得使用各种工具来防止蔬菜被害虫和野鸟侵害，当成功收获农作物后，就能进行下一轮的种植。

（文：乌冬）



今日の天気

▲这次的舞台在被自然环绕的活力岛上。



▲从上屏可以看到除了自己的船外还有许多其他的船，难道是同行的竞争对手？



▲除了现在使用的锄头外，右边还有许多其他工具。



宠物蛋新店开张！



NDS 漫画家物语（暂名）

まんが家物语（暂名）

◆Columbia Music Entertainment◆AVG◆预定2010年8月5日◆日版

亲身体验漫画家的成长之路

喜欢动漫的你是否曾想过自己去当一回漫画家呢？即将于夏季发售的这款游戏就可以满足你的这个愿望，让你过把当漫画家的瘾。在游戏中，玩家可以通过各项与漫画相关的工作来体验生活，从最初的漫画家助手开始，到后来成为专业的漫画大师，游戏为大家提供了一条漫画家成长之路。当玩家作为职业漫画家出道之后，会根据读者的人气投票决定开始连载。如果人气高，则还会推出单行本，甚至动画化、电影化，向多个媒体发展。本作中还提供了300种时尚道具以及80种发型，就算漫画家的工作再忙，也别忽视了好好打扮自己。本作的漫画绘制工具非常专业，所有与实际漫画绘制相关的机能一应俱全，当然即使你对绘制漫画不在行，游戏里的现成素材也已足够使用了。

（文：雷伊）



▲游戏画面清新，是一款适合女孩子玩的休闲作品。



▲玩家的称号、人气以及金钱等，都可以在状态画面中确认。



▲要成为著名漫画家，先从助手开始做起吧。

文 翔Starry、Civily练 编 LIKY



游戏一品轩

最近掌机游戏市场依然是死气沉沉，不过随着4月底《潜龙谍影 和平行者》的上市，相信5月的掌机市场又会活跃起来。而该作也是第一款被日本媒体评为满分的PSP游戏，值得广大玩家期待！

本辑游戏推荐





Recommend 推荐 喜欢休闲小游戏的玩家·热爱科学的人

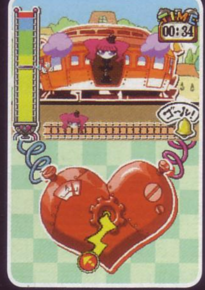
NDS 玛丽&嘉丽一起学科学

マリー＆ガリーのLet'sさいえんす

厂商	Dorasu	类型	AVG
版本	日版	编号	4863

在游戏中学习科学知识！

本作根据日本NHK电视台的人气儿童动画《玛丽与嘉丽》而改编，原作动画以一种幽默风趣的方式来诠释一些简单的科学原理，每集只有5分钟左右，画面风格十分的可爱活泼。游戏的故事背景和原作相同，它发生在一个叫“伽利叶原”（汗……）的奇妙小镇上。在这个小镇里居住着猥琐的伽利略、淘气的爱迪生、爱情顾问牛顿、优雅的居里夫人等各类科学名人，而误入这个小镇的萝莉玛丽卡在与小镇里科学家们的交流中逐渐爱上了科学。游戏沿用了动画版的人物设定，以文字AVG并结合众多小游戏的方式推动游戏流程。游戏中各类科学家的形象都被卡通化，显得非常活泼逗趣。本作的小游戏数量很多，且每个小游戏都有相应的科学理论和剧情搭配，并不是简单的生拼硬凑，玩家在地图画面点击地点就可以很方便地接任务玩游戏了。一开始的牛顿苹果、试管调色等众多小游戏就会让人感觉本作整体风格带有浓厚的科学色彩，比如其中一个打鼓游戏，玩家可以通过击打不同音色的鼓认识到它们的声学波形。大部分小游戏的规则都很简单且界面直观，即使不懂日文的玩家也能很快投入到游戏中玩得津津有味。本作在画面和剧情上下足了功夫，风趣的对话和生动可爱的画风让人心情非常舒畅，角色形象也塑造得恰到好处，且几乎每个NPC都有专属于自己的主题BGM，这样细致的设定让整个游戏显得饱满丰富。游戏通过寓教于乐的方式把科学这个主题演绎得生动活泼，非常有助于大家进一步了解科学认识科学。

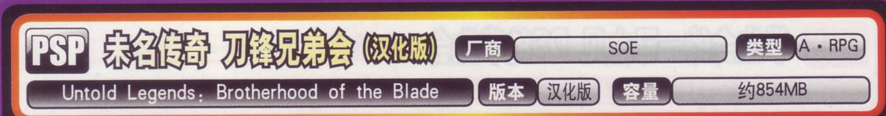


▲小游戏带有很浓厚的科学色彩。



▲用你犀利的眼神找出游戏的关键点吧！

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。



PSP 未名传奇 刀锋兄弟会（汉化版）

Untold Legends：Brotherhood of the Blade

厂商：SOE　类型：A・RPG　版本：汉化版　容量：约854MB



▲游戏中的怪物非常凶残。

本作是由北美SOE（索尼在线娱乐）在几年前推出的一款原创A・RPG游戏，近日该作推出了汉化版。游戏的开发灵感来源于著名的网络游戏《无尽的任务》，玩家需要深入到迷宫中和怪物作战并拯救深处危难中的AVEN城。最开始玩家可以从骑士、炼金术师、法师、狂战士四种职业中选择一种来进行游戏。游戏属于典型的美式A・RPG，角色每升一级所得到的点数能够自由分配到属性上提升角色能力、扩展技能树，同时打死敌人可以获得各种装备，不断追求强力、稀有的装备也是游戏乐趣之一。在PSP初期时代，本作也曾一度引起话题，目前该汉化版为测试版，汉化者汉化了大部分的文本和菜单。

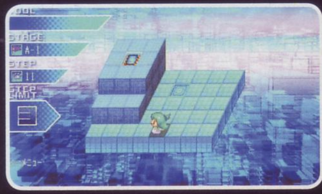
推荐给 喜欢美式A・RPG的玩家・喜欢奇幻风格游戏的玩家



PSP 闪光马达卡莲

フラッシュモーター・カレン

厂商：Hopemoon　类型：PUZ　版本：日版　容量：约500MB



▲开动你的脑筋谜题就会迎刃而解。

本作是一款由手机移植而来的益智解谜游戏。相对于手机版，PSP版加入了新角色和一些新设计的关卡。本作在传统解谜游戏的基础上加入了丰富的剧情，角色也设计得清新可爱，让单一的解谜流程变得更富有趣味性，玩家可以一边攻关一边体会故事情节。游戏的故事发生在一个称为第二地平线的网络假想空间，身为特工的女主角要在这个空间完成各式各样的任务。游戏的玩法很简单，玩家需要推动方块引导角色避开障碍或开辟新的道路，并在触发机关后在限定的步数内到达出口。本作看似是一款简单的推方块游戏，不过随着游戏的深入，走位、方块堆砌、立体空间等需要考虑的因素会越来越多，这对玩家的思维能力提出了巨大的挑战。

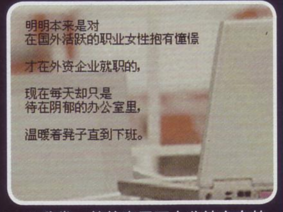
推荐给 喜欢解谜的玩家・喜欢清新风格游戏的玩家



NDS 99滴泪（汉化版）

99のなみだ

厂商：NBGI　类型：AVG　版本：汉化版　编号：2344



▲欣赏一篇故事需要十分钟左右的时间。

严格来说本作并不是一款游戏，而更像一本故事书，它一共收录了206篇感动人心的小故事。在游戏的最开始，玩家需要输入姓名、生日、性别、婚否等相关信息，系统会将这些信息进行分析处理，并挑选出适合你的各种美文。在每个故事开始之前，系统还会询问你今天的状况以及现在的心情，以此来提供给你目前最适合你阅读的故事。游戏的叙事风格类似于散文，向你娓娓道来，而每个故事还配有优美的音乐和插图供你融入故事的氛围。由于本作所收录的均为情感升华方面的故事，所以游戏系统也建议玩家一天欣赏一篇故事，而且应该在安静和轻松休闲的环境中进行阅读，比如每天睡前读一个故事。本作的汉化程度很高，游戏的各种相关说明都进行了汉化，即使是非传统玩家也能很容易地操作和欣赏本作。

推荐给 喜欢读小故事的人・想要被感动的人

NDS 学生会的一己之见 DS的学生会

生徒会の一存 DSする生徒会

厂商 Kadocomic | 类型 AVG | 版本 日版 | 编号 4827

本作是一款改编自同名轻小说的文字AVG，游戏的人设采用了动画版的角色设定。故事讲述主人公杉崎键，为了加入美女如云的学生会而努力学习并最终进入了学生会，由此而发生的种种“后宫”故事。游戏沿用了传统恋爱AVG的一男追N女模式，流程方面参考了原动画的一些元素，比如每天的学生会议事会有固定的“议题提案”和“杂项聊天”，主要是涉及各类丰富多彩的学生活动，然后放学后在会议开始前有1个小时的自由活动时间，这段时间一般都会有许多精彩的剧情触发。游戏在“ADV触摸事件”、“妄想触摸事件”等事件上会灵活运用到NDS的触摸功能，比如“ADV触摸事件”中玩家可以通过触控笔来为女主角拍掉衣服上的灰尘或是进行按摩等。

▲在学生会和众多美女一起工作可是一个好差事。

推荐给 原作爱好者・喜欢恋爱文字AVG的玩家

NDS 电动仓鼠

Zhu Zhu Pets

厂商 Activision | 类型 SLG | 版本 美版 | 编号 4862

去年美国圣诞节，有一款名叫“Zhu Zhu Pets”的仓鼠电动绒毛玩具掀起了抢购狂潮，一时间市场上可谓是一鼠难求。Activision抓住了商机，获得了该玩具的游戏改编权，并很快在NDS平台上推出了相应的仓鼠电子宠物游戏。游戏开始你需要选择一只你最中意的仓鼠，然后就可以开始照顾养育它了。首先饮食方面你要喂仓鼠吃它最喜欢的胡萝卜和鼠粮，卫生方面你需要每天给它洗澡并带它上厕所。当然一直吃吃睡睡也是不好的，你还需要偶尔带仓鼠去做做运动，逗它玩或者挠挠痒哄它开心，让它心情愉快，保持身体健康。游戏中还有竞赛模式，玩家可以带上自己心爱的仓鼠参加6种不同的游戏比赛，争夺属于你和仓鼠共同的最高荣誉。

▲抓紧每一秒钟引导仓鼠吃掉赛道上的食物。

推荐给 喜欢仓鼠的人・动物育成游戏爱好者

NDS 轻松拼图DS 渡濑政造 LOVE 海与蓝

わたせせいぞう LOVE 海とブルー

厂商 Interchannel | 类型 PUZ | 版本 日版 | 编号 4851

这是一款以海为主题的拼图游戏，游戏里共收录了100个与海相关的唯美插画拼图。而这些插画的作者则是日本资历颇老的漫画家渡濑政造。虽说拼图游戏听起来应该是很简单的，不过这款游戏却把拼图游戏的各种细节考虑得相当周到，让人玩起来十分休闲惬意。游戏中每张画有30、56、99三种拼块数量可以选择，或许你会觉得99个拼块挤在NDS那小小的屏幕上是一件多么可怕的事情，不过游戏中提供了一个整理按键，只要轻轻一点拼块就会自动整理到两边或者整理成两堆放好。游戏还可以选择不同拼块的形状和各种背景颜色，并且每通过一小关都可以从画廊模式看到相应的插画。如果你觉得难度还不够，也可以关掉参考图，或者打乱拼块的摆放角度，整整一百个拼图能让玩家好好地玩上一阵子。


▲数不清的拼块是否会让你觉得头痛？

推荐给 喜欢拼图的人・喜欢益智游戏的玩家

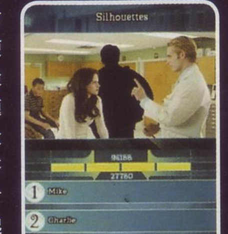


暮光之城

厂商	Konami	类型	ETC
版本	欧版	编号	4824

Scene It? Twilight

“《暮光之城》系列”小说仅美国销量就已经突破5000万册，而改编的前两部电影也取得了惊人的票房收入，可见其独特的魅力。现在为大家推荐的便是一款以《暮光之城》为主题的游戏。本作是一款问答类的益智游戏，它考验玩家对《暮光之城》各方面的了解，而玩家除了可以自己玩，也可以拿游戏题目来考自己的朋友或者亲人。游戏的题型主要有文字多选题与图片视频题两大类，问题丰富而刁钻：电影中的台词、剧情、人物关系、场景等均有涉及。答题的时候屏幕上方的分数槽会逐渐下降，玩家只有在极短的时间内答对题目才能获得满分。不过本游戏对英语水平有一定要求，如果你英语不太好的话玩起来可能会有一定的障碍。



▲游戏的题目非常刁钻。

推荐给 《暮光之城》的狂热爱好者





●2007年7月发售，“《洛克人》系列”诞生20周年的纪念作品《洛克人ZX 降临》发布了不完全汉化版，部分游戏说明没有汉化。

●SNK Playmore在2009年5月发售的恋爱AVG游戏《回忆之日3》在近日推出了汉化预览版，目前该版本仅汉化了第一章剧情。

●著名乐器厂商KORG曾在NDS平台上推出过音乐合成软件《KORG DS-10》，近期该厂商再次推出该软件的强化版《KORG DS-10 PLUS》（4866）。

●继《宠物店物语DS》获得不错的反响后，Taito再次发力推出了《宠物店物语DS2》（4855），喜欢小动物的玩家不要错过。



●由同名超人气动漫改编而来的《天才麻将少女Saki 携带版》推出了菜单以及图片的汉化版，喜欢原作的玩家不妨一试。

●由SCE发行的Minis游戏《水下大作战》在近日推出了汉化版，玩家将扮演一只海獭躲闪鲸鱼的追杀。

●PSN的一款下载小游戏《前进！守护！战斗吧！》在最近推出完全汉化版，本作是一款射击游戏，画面非常简洁，而且需要竖屏进行游戏。

●Sting开发，移植自NDS的《噩梦骑士》在近日发售。本作的战斗系统非常独特，喜欢S·RPG的玩家不容错过，本辑也有详细攻略。

●由同人游戏社团河豚屋所制作发行的PC著名文字AVG《花吻》最近被网友汉化移植到了PSP平台。

旱灾还在持续，而地震又来了，今年中国的灾难着实不少。人的肉体非常脆弱，但人的心灵却可以非常坚强。人的生命非常短暂，但人的思念却可以永恒绵长。衷心祈祷和祝愿受灾的人民群众能够早日渡过难关。

文 伊娃　美编 Juxi

光环视频收录 POCKET HALO

ROOMS :the main building

本作是一款益智类解谜冒险游戏，游戏的玩法很新颖，玩家需要通过移动房间的拼图和使用各种道具来帮助主角找到房间的出口，这也正是与一般的密室脱出游戏的不同之处，因此还是相当吸引人的。

推荐度 B

NINTENDO DS

谜之房间 主楼 Rooms: The Main Building	Hudson	PUZ	2010年3月23日	美版
	1人	128Mb	29.99美元	无对应周边

故事背景

年轻的主角克里斯有一天莫名收到一份陌生人寄来的生日礼物，不料在打开礼物盒后却被送礼的“书先生”撞晕在地，因而迷失在了名为“分割世界”的奇妙世界里。书先生告诉他，要想回到现实世界，就必须要解开这个世界中四所公寓的所有谜团，即收集各房间的黄金碎片。

书先生

游戏简介

游戏共有4大关，即4座公寓楼，每座公寓楼都有20个房间。游戏支持全程触控操作，游戏界面是一个被分成若干拼图的房间，随着游戏的进行，房间的拼图会越来越多，而解谜难度就就越来越高。玩家需要通过将房间的拼图进行上下左右的移动，从而找到出口成功脱出。每成功脱出一个房间即可获得一块该房间的黄金碎片，当公寓楼的所有房间的黄金碎片都集齐后便会解禁下一座公寓楼。

游戏要点

使用触控笔将房间的拼图移动到空白处，使之与其他拼图在画面上衔接起来，从而进入下一个拼图。玩家可以点击画面左侧的“Show BG”图标来查看该房间拼图是否摆放在正确的位置上，也可以点击“Map”图标查看房间的整体背景图案。有些时候虽然主角成功脱出，但某些房间的拼图并没有摆放在正确位置上，那么关卡结束后只能得到房间的黑白碎片，只有完美完成房间的背景拼图最终才能获得黄金碎片。



▲当无路可走时可点击主角头顶出现的灯泡来查看提示。

场景道具总览

主角在场景中会遇上许多路障，需要使用相应的道具才能清除，而这些道具大多都能在场景中拾得。除了通过走动的方式控制主角移动外，还能借助各种具有魔力的电话、衣橱等传送工具进行速移。

门

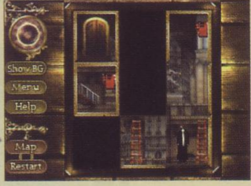
门分为有把手和无把手两种，无把手门为双向门，可随意进出，而有把手的门只可以从有把手的一侧进入另一侧。

金钥匙

场景中常能拾到金钥匙，金钥匙可用于打开上了锁的门。拾起金钥匙后，点击门上的锁即可打开门，一般情况下一个关卡中所有上锁的门都可以用这一把金钥匙打开。

木梯

点击靠在墙上的木梯，就可以让克里斯前往楼上或楼下的房间。



▲使用木梯时需要注意的是上下两个房间之间必须没有实心的楼板相隔才行。

墙壁

墙壁分为金属材料和木头材料两种，木头材料的墙壁可使用炸药破坏，而金属材料的墙壁只能想办法绕行。

公共电话

传送工具，可以将主角传送到其他也有公共电话的房间，其中已经损坏的电话不具备传送功能，但是可以从正常使用的公共电话房间传送到已损坏电话的房间。

消防栓

如果楼下房间有积水，则可以使用消防栓将下层房间的水抽到本层。



▲在没有鱼缸呼吸器可使用的情况下就需要使用消防栓将房间的水抽走。

蜡烛

蜡烛可以引爆附近的小型炸弹，从而破坏四周木头材料的墙壁，需要注意的是，炸弹一旦引燃需要立刻移动主角到其他房间，以免被炸伤。

手机

万能传送工具，获得手机后便可在任何时间、任何地点将主角传送到任何一个有公共电话亭的房间。

鱼缸

潜水呼吸器，使用鱼缸后主角便会将鱼缸套在头上，从而在水下自由活动。

地铁站台

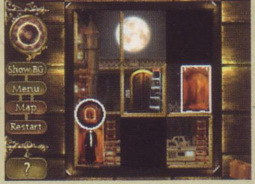
公寓的每一楼层里都会有多个地铁站台，选择后主角可乘地铁在同层的两个相邻站台之间移动，从而进入途经的房间。

镜子

移动摆设有镜子的房间拼图时，则同画面的另一个摆设有镜子的房间便会自动朝着相反方向移动一次。

魔衣橱

如果两个房间同时摆设有魔衣橱，那么主角进入魔衣橱后可以将这两个房间进行切换，而主角所处的位置不变。



▲使用魔衣橱后，另一个房间的魔衣橱会发亮显示。

旋转座钟

选择后点击房间角落的按钮即可将该房间进行旋转，座钟上显示的钟摆剩余次数即为旋转的剩余次数。

计时器/计步器

通常只出现在挑战模式中，用于计算解谜的剩余时间或移动的剩余次数，一旦时间或者步数的倒数归零则该关卡的最终出口就会封锁，脱出失败。

破损的出口

主角无法通过破损的出口，只有将该关卡中所有房间的拼图都摆放正确才能修好出口。



复古风格的建筑结合昏黄的灯光，再加上飘渺而悠扬的背景音乐，将整个游戏的氛围烘托得十分诡异。游戏谜题的数量够足且难度适中，越是玩得深入就越能感受到游戏的独特魅力，是款休闲娱乐的好作品，不过取消了Wii版的多人对战模式不免让人觉得遗憾。

Freekscape escape from hell

文 伊娃　美编 Juxi

本作是一款很不错的PSP Minis游戏，为横版卷轴动作过关游戏，玩家需要巧用智慧利用地狱中的各种生物，来帮助主角小恶魔逃离枯燥又危险的地狱。

操作		
	○	吹口哨吸引敌人的注意
	R	使用三叉戟刺叉敌人
	□	将三叉戟上的敌人放下
	长按□	将三叉戟上的敌人扔到较远处
	△	对话/召唤生物
	×	跳跃
	方向键	转移视角



PLAYSTATION PORTABLE

小恶魔大逃亡 Freekscape: Escape From Hell	Creat Studios	ACT	2010年4月8日	美版
	1人	4.99美元	无对应周边	

神器三叉戟

游戏第二关小恶魔会在魔王的藏宝室中获得游戏中的惟一武器——神器三叉戟，使用时能挡掉敌人的大部分攻击，不过三叉戟的最主要的作用不在战斗上。使用三叉戟从各种生物的背后将其叉住，即可将它们的特殊能力转移到小恶魔身上，除了牛角怪可以一次叉上多只外，其他生物都只能叉一只。按□键可将戟上的生物放下来，长按□键的话可蓄力将生物扔出很远。



要点说明

从第二关开始场景中都会有若干复活点，一旦主角掉落深渊便会从最近经过的复活点复活。途中还会遇上祭坛，靠近后按住△键便可呼唤出祭坛相对应的生物，生物会在平台上不停走动，到边缘后便会自动掉落，不过会自动从祭坛复活。



游戏的独特风格和玩法比较吸引人，操作难度和解谜难度都不会太高，适合用于放松心情。

是敌亦友的生物们

地狱中可遇见的生物共5种，除了弹簧怪其他都会对主角进行主动攻击，遇上它们时要尽快跳到背后使用三叉戟叉住它们，这样玩家就可以使用它们的能力了。不过生物们从戟上放下来后都会处于愤怒状态，其能力也会大大高于正常状态，比如跳跳怪的弹力更大、野猪的拱撞力度更强等。



野猪 野猪的攻击方式是拱撞，玩家只要站在平台的边缘，然后吹口哨吸引野猪前来，便可借其拱撞到达远处的平台。使用三叉戟叉住野猪后可以将坚固的石门撞开。

弹簧怪 弹簧怪是惟一不会攻击主角的生物，借助其能力玩家可以跳上高处的平台。使用三叉戟叉住弹簧怪后可当成弹簧棒使用。

牛角怪 以熊抱为攻击方式，主角被抱住后需不断按×键摆脱。叉住牛角怪后还可以再叉多只牛角怪或其他生物，当有两只以上被叉的牛角怪放下来后，牛角怪会被石化，玩家可当垫脚石用，吹声口哨即会解除石化。另外，某些机关大门也需要利用愤怒状态的牛角怪的熊抱才能打开。

青蛙 青蛙怪的特点是可将主角和其他任何生物吞到口中然后喷射出去，喷射方向可由玩家调整，因此可借此将自己抛上其他平台。叉住青蛙怪后，可让其吞下其他生物喷射的到目的地。

斗篷蜥 以咀嚼为攻击方式，主角被咬住后需要不断按×键摆脱。叉住斗篷蜥后跳起便可借助斗篷蜥进行滑翔。



随着“《伊苏》系列”在掌机平台大受欢迎，越来越多的该系列作品走上了掌机化的道路，而本作就是2005年PC平台同名作品的移植版。这款2D+3D作品当年在PC平台以其优秀的素质获得了非常高的评价，在移植到PSP并且增加了新内容后是否还能和之前一样获得大家的一致认可呢？
Ys
フェルガナの誓い
THE OATH IN FELGHANA
文 阿鲁 美编 澄香
PLAYSTATION PORTABLE
推荐度 A
伊苏 菲尔盖纳之誓约
イース フェルガナの誓い
A·RPG
Falcom
2010年4月22日
日版
1人
5040日元
无对应周边
系统介绍
跳跃系统
在本作中，玩家可以操作角色进行跳跃，因此游戏在地图的设计上也加入了有高低差的地形。跳跃在游戏中有着举足轻重的作用，不但流程的行动和解谜部分会经常用到，就连BOSS战也可以利用跳跃来躲过许多攻击。除了普通的跳跃，本作中还可以使用二段跳和旋风跳，二段跳就不多作解释了，而旋风跳是利用“风灵的腕轮”做出的连携攻击，在空中使用这招可以延长滞空时间并且滑行一段距离，也是解谜环节里不可缺少的能力。
284/284



连携系统

玩家在冒险过程中可以使用火、风、地三大精灵的腕轮发动连携攻击，发动连携攻击会消耗连携槽，连携槽会随着时间的累积慢慢回复。连携攻击不但可以攻击敌人，流程中的一些解谜要素也会用到它们。

焰灵的腕轮	释放火球攻击远处的敌人，也可以攻击到一些机关。
风灵的腕轮	使出旋风斩，配合跳跃可以使出旋风跳。
地灵的腕轮	能发出冲击波的冲撞攻击，能破坏一些障碍物，冲撞时全身处于无敌状态。



爆发模式

角色头像左边有一个勇气槽，随着时间的流逝勇气槽会不断地增加，HP越低时增加速度越快，另外连击也可以加快勇气槽的增加，累积到100%时可以按下△键进入爆发状态，在该状态下攻击速度和攻击回数会增加，最大可进行10连击，并且受到敌人攻击时伤害减半，在BOSS战时使用可大大提高胜率。



连击奖励

在攻击敌人并形成连击时，就会有特殊的奖励，连击数越多，那么打倒敌人后可以获得的经验和道具入手率都会提升。连击数达到一定数量以上击倒敌人时还会掉落“秘药”，秘药分为“攻击力上升”、“防御力上升”、“MP回复量上升”三种类型，虽然秘药的效果只能持续一段时间，但在关键时刻还是会对攻关有不少帮助。



时间挑战模式

一周目通关之后可以进入时间挑战模式，在这里玩家可以自由选择难度与BOSS进行对决。除此之外，这个模式还包含了BOSS的连续挑战，成功击败所有BOSS后还会出现新的强敌。

PSP新增内容



收录语音





在这次的PSP版里，所有的事件对话都附带语音，游戏多达30名角色都请来了专业的声优对他们进行演绎，制作公司如此诚意的做法势必让系列FANS更加愿意买账。除了请声优助阵外，游戏还有三种模式的BGM供玩家自由选择，不同时代的玩家都能在本作中找到属于自己的回忆。

W爆发

这是PSP版新增的强力攻击招式，在勇气槽处于最大值时按下△便可发动，W爆发状态发动时可以放出霸气将身边的敌人弹开，并且该状态有着比普通爆发状态更强的攻击力和攻击速度，攻击时还会根据连击数逐渐回复HP，就算是在危机的情况下，进入这个状态后都很容易实现逆转。

博物馆



随着游戏流程的推进，会有越来越多的图片和影像收录到博物馆里，点击游戏界面里“MUSEUM”选项后就可以在里面查看游戏影像以及美丽的插画了。

继承记录

游戏通关后可以将角色的状态和道具继承到2周目的游戏里，玩家可以消耗通关后获得的点数来决定游戏开始时的奖励，这样一来就可以降低高难度下的战斗难度，让本身技术不是很好的玩家也能享受到高难度游戏的快感。另外游戏中一些小环境的设定也能进行改变。



冒险日记

日记会随着游戏的流程不断更新，就算不小心找不到前进的路线也可以通过阅读菜单里的“冒险日记”来搞清接下来要前往什么地方，非常方便。



事实证明，5年前的作品放到5年后的今天来看，依旧是素质非常不错的经典之作，原本就爽快感十足的游戏在加入了W爆发后让爽快度再次提升了一个档次，而且游戏针对动作游戏苦手的玩家做出的改动以及声优的加盟也非常厚道，喜爱A·RPG的玩家千万别错过了。

NORMAL TANKS©





本作移植自PC平台，是为了怀念FC平台的同名游戏而进行全面强化的作品，游戏采用了经典的2D画面，既有新的创作内容又有经典游戏的影子融合其中，喜欢坦克射击游戏的玩家可不要错过！



PLAYSTATION PORTABLE

经典坦克大战 Normal Tanks	Beatshapers	STG	2010年3月18日	欧版
	1人	4.99美元	无对应周边	

操作

L	切换武器（主炮/机枪）
R	开火
方向键	控制坦克的移动
滑杆	快速瞄准
△/○/×/□	控制发射器的方向
Select	返回菜单界面

画面解说



1 剩余炮弹数
2 剩余机关枪弹数
3 装甲强度
4 剩余命数

收集要素

关卡的流程普遍较长，每关开始我方的装甲坦克都只有有限的几辆，如果所有坦克全部用完则该关卡必须重新再来。游戏中的收集要素共有5种，均可用于强化我方坦克各方面性能，除了偶尔能从场景中拾到外，摧毁敌方坦克或设备都会有一定几率获得。其中的装甲强度是本作新添系统，玩家能随时明确我方坦克的受损情况。



装备 我方坦克的装甲强度会依照敌方的攻击强度而衰减，当装甲强度耗空时坦克就会爆炸，收集到装备后可恢复一定的装甲强度。



坦克 除了总部提供的固定数量的增援坦克，也可以通过收集的方式来增加命数，不过数量非常少。



炮弹夹 炮弹轰炸是坦克最主要的攻击方式，攻击力强，而且可以摧毁敌军射出的追踪导弹，因此可尽量多地收集。



红星 用于升级炮火攻击力，同一辆坦克收集到的红星越多，攻击力会越强。不过收集后机枪和主炮不能同时升级，而且增援坦克不能继承前辆坦克的红星数量。



子弹夹 机枪是坦克的副武器，攻击力度弱，一般用于近距离摧毁飞鸟、蜘蛛等小型目标。

要点若干

每完成一个关卡，系统则会自动进行存档，在游戏通关前，已完成的关卡是无法选择的。游戏中没有暂停功能，倘若按下Select按钮，则无法回头继续游戏，只能选择重新开始该关卡，或是重新建档从头再来。BOSS战的难度普遍偏高，不过再强大的BOSS都拥有一个共同弱点——致命部位，即BOSS身上红色区域，除了这个区域，BOSS身上的其他部位几乎都刀枪不入，另外BOSS的攻击力极强，一定要做好躲避工作。



游戏中的场景路线设计得曲折巧妙，敌军战车的种类和数量繁多，BOSS战也非常激烈。和同类游戏相比，坦克的运行更为流畅自如，不愧“经典”二字。



Vocaloid 梦时空

——虚拟与现实间的偶像

文 胧月　美编 澄香

Vocaloid是指日本YAMAHA公司开发的音声合成技术以及应用该技术开发出的软件产品。自从2007年的初音未来大红大紫后，该系列在人们的印象中也从冰冰冷的音乐发声软件变为富有魅力的虚拟偶像。它不仅是ACG向的娱乐工具，现在业已开始向大众娱乐圈进军，在卡拉OK领域里创下骄人成绩。游戏公司SEGA看准商机，于去年夏季在PSP平台上推出第一款以初音未来为主角的游戏《初音未来 女歌手计划》，博得广泛好评。2009年是名曲辈出的一年，因此今年夏季的“《女歌手计划》系列”的续作同样吸引着Vocaloid迷和音乐游戏爱好者的目光。借此机会，非技术宅的笔者也占据十数页面，侃一侃Vocaloid这个大家庭以及其中最耀眼的几位明星。

年表

2000年

・3月：日本YAMAHA开始着手开发Vocaloid。

2003年

・2月26日：YAMAHA公开发表Vocaloid。

2004年

・1月15～18日：在美国洛杉矶举办的世界最大规模乐器展NAMM SHOW上，ZERO-G公司发售最早的Vocaloid产品“LEON”和“LOLA”。

・7月1日：ZERO-G公司继续发售Vocaloid“MIRIAM”。

・11月5日：日本Crypton Future Media公司发售最早的日语发音Vocaloid“MEIKO”。

2005年

・6月：YAMAHA将Vocaloid的引擎升级到Ver1.1。

2006年

・2月17日：Crypton Future Media发售男声Vocaloid“KAITO”。

2007年

・1月：YAMAHA于美国南加州阿纳海姆市的NAMM SHOW上公布Vocaloid2。

・6月29日：PowerFX公司发售首款使用Vocaloid2新技术的“SWEET ANN”。

・8月31日：Crypton Future Media公司发售最早的日语发音Vocaloid2“初音未来”（初音ミク）。

・12月27日：Crypton Future Media公司发售“镜音铃・怜”（镜音リン・レン）。

2008年

・1月14日：ZERO-G公司发售“PRIMA”。

・7月31日：日本公司Internet发售“GACKPOID”（がくっぽいど，角色名“神威GACKPO”）。

2009年

・1月30日：Crypton Future Media公司发售“巡音琉歌”（巡音ルカ）。

・4月7日：YAMAHA宣布开始网络NetVocaloid服务。

・4月9日：面向移动电话的NetVocaloid服务正式开始，Internet公司的“携带GACKPOID”和Crypton Future Media公司的“与初音未来歌唱吧”两款软件参与。

・6月26日：Internet公司发售“Megpoid”（角色名“GUMI”）。

・7月15日：ZERO-G公司发售“SONIKA”。

・9月9日：日本KDDI的移动电话“iida”开始了名为“iida calling2”的NetVocaloid服务活动，但该活动有时间限制。

・12月4日：AHS公司发售三款Vocaloid，分别是“冰山清辉”（冰山キヨテル）、“歌爱雪”（歌愛ユキ）、“miki”（全称“SF-A2 开发代号 miki”）。

・12月22日：PowerFX公司开始以付费下载的方式发售“Big Al”。

2010年

・2月25日：YAMAHA公布新引擎Vocaloid-flex，据称该技术能让Vocaloid实现流畅的对话。



简介

“Vocaloid”的名字由“Vocal”加上“oid”组成，意为“能够歌唱的（某种东西）”，也有说法认为“oid”是“android”（拟人机器人）的缩略语。从近几年的发展趋势看，除了在总人群中所占比例甚微的创作者外，大部分人对Vocaloid的欣赏与理解已经从内在的复杂应用转向直观的外在表现，“电子歌姬”、“虚拟偶像”等说法正是该转变的标志之一。

和普通的电子音生成软件不同，Vocaloid的引擎和产品开发商所追求的是“合成逼近真实的歌声”，产品采集真人的发声为标本，在此基础之上合成歌曲。所以Vocaloid不仅能够制作出较为自然的歌声，也可以发出颤音、延长音、绕舌等指定的变化和抑扬，用户可以比较轻松地做出富有感情的歌曲。不过，Vocaloid能够制作的仅仅是人声歌唱部分，使用的伴奏需要借助其他软件才能完成。

Vocaloid从2000年3月开始由YAMAHA公司正式投入开发，而首款使用该技术的PC软件在2004年方才面世。2007年以后，引擎技术更新为愈加自然的“Vocaloid2”，我们熟悉的“初音”、“镜音”、“巡音”以及之后的产品均使用该引擎。截止到目前为止，ZERO-G（英国）、Crypton Future Media（日本）、PowerFX（瑞典）、Internet（日本）、AHS（日本）这五家公司共推出18款Vocaloid产品。

最初，开发Vocaloid的主要目的是为了制作和声伴奏，但随着时间的推移，Vocaloid的应用朝着“主唱”的方向变更。特别是2007年初音未来问世以来，以网络为中心发表的Vocaloid原创歌曲大量诞生，一些人气歌曲甚至是大规模唱片公司的旗下作曲家专门谱写的商业曲目，成为歌曲文化界的新风。

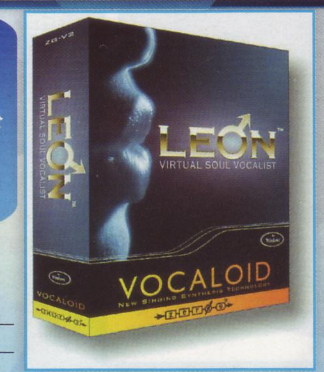
Vocaloid大家族（按厂商划分）

ZERO-G产品

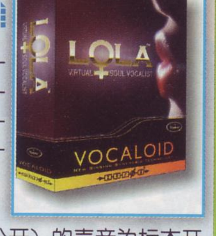
ZERO-G是最早发售Vocaloid产品的英国公司，该公司制作Vocaloid的主要目的是将其运用到职业音乐创作，但也制作过SONIKA这样的异类产品。



语言：英语	声音性别：男
使用引擎：Vocaloid	发售日：2004年1月



LOLA

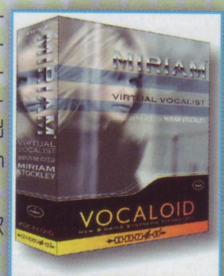


语言：英语
声音性别：女
使用引擎：Vocaloid
发售日：2004年1月

Vocaloid家族的两位元老，以英国两位职业歌手（姓名未公开）的声音为标本开发完成。两款软件的包装盒上并没有角色形象，只有男女嘴部周边的照片。虽然这两款软件再现出的合成歌声均表现出前所未有的真实感，但并没有取得好的销售成绩。当时会购买此类软件的大多是执着于声音表现力的核心用户，他们依旧认为合成出的歌声很不自然；而由于是发音是英式英语的关系，美国用户对其表现出的兴趣也不大，最终惨淡收场。

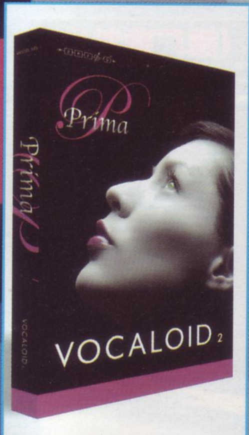
MIRIAM

语言：英语
声音性别：女
使用引擎：Vocaloid
发售日：2004年7月1日



由南非共和国出身的女性歌手Miriam Stockley担任音源，产品包装盒上绘有歌手的照片。

PRIMA



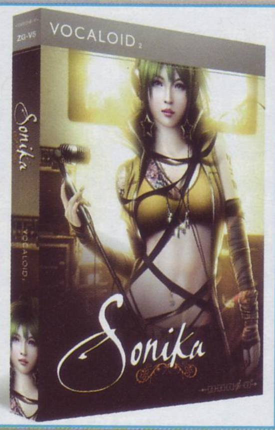
语言：英语
声音性别：女
使用引擎：Vocaloid2
发售日：2008年1月14日

以歌剧女高音歌手为音源标本，擅长表现高音魅力。虽然是一款英语版软件，但其官方宣传歌曲中还包含意大利语及法语曲目。

SONIKA

语言：英语　　声音性别：女
使用引擎：Vocaloid2　　发售日：2009年7月15日

该款Vocaloid的特点是其甜美而清澈的发声，音源采集对象既非歌手亦非声优。本作的包装盒一改以往的真人出镜，使用了由画师绘制的绿发黄衣少女形象。



TONIO



语言：英语　声音性别：男
使用引擎：Vocaloid2
发售日：2010年2月

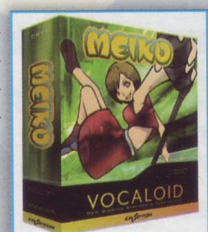
以职业歌剧男歌手为音源，包装风格回归真实。



Crypton Future Media产品

Crypton Future Media和ZERO-G同为使用初代Vocaloid引擎开发过产品的元老级公司，为了争取更多的用户，自社第一款作品的包装就采用了原创角色插画。特别是在推出初音未来软件后，该公司便将产品的制作重心调整到“包装出虚拟偶像，强调‘角色在唱歌’的感觉”，之后的镜音、巡音均是在该制作理念下诞生的人气作品。火爆的市场反响证明厂商的这步棋是走对了。

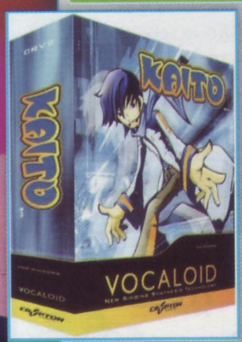
MEIKO



语言：日语
声音性别：女
使用引擎：Vocaloid
发售日：2004年11月5日

最早的日语发声Vocaloid，使用原YAMAHA旗下歌手兼作曲家的拜乡芽衣子为样本音源，“MEIKO”的名字也源于“芽衣子”的读音。该女性Vocaloid表现力丰富，擅长演唱流行乐、摇滚、爵士、R&B、童谣等多种风格的歌曲。和ZERO-G的做法不同，Crypton Future Media为MEIKO设计了短发红衣的2D女性形象。虽然是临近年末发售，但第一年度依然取得了3000份销量，这在PC桌面音乐软件市场算是相当优秀的成绩了。

KAITO



语言：日语
声音性别：男
使用引擎：Vocaloid
发售日：2006年2月17日

第二款日语发声Vocaloid，音源为日本歌手风雅なおと，音质清爽绵延，擅长演唱流行乐、歌谣和童谣，包装盒上的概念形象是一名蓝发白衣的青年男性。遗憾的是该产品在刚面世的时候销量非常惨淡，出货量一度挣扎在区区的500份，对比MEIKO的成绩可谓是一款商业上的失败作品。然而在2007年的那位“救世主”登场后，KAITO的人气受到大幅带动，在2007年取得了不错的销售成绩。

初音未来



语言：日语
声音性别：女
使用引擎：Vocaloid2
发售日：2007年8月31日

金字塔顶端的双马尾女帝，让Vocaloid真正火爆起来的电子歌姬。厂商舍弃了模仿ZERO-G公司给产品以字母命名的方式，采用了日式的“姓（初音）+名（ミク）”，并且使用了当年问世不久的新引擎“Vocaloid2”，这是该厂产品的分水岭——“角色·歌唱·系列”（Character · Vocal · Series，简称“CV系列”）的第一作。包装盒上将初音的形象设定为动画萌系风格的16岁少女，音源由声优藤田咲担任，擅长演唱偶像系流行乐、舞曲系流行乐。初音问世后，其新引擎带来表现力的大幅进化，加之形象可爱，大人气原创歌曲不断涌现，最终在一年时间内创下4万份的销售佳绩。截止到本稿为止，官方还预定在2010年4月30日推出初音未来的加强版“初音未来 Append”，该产品在各位看到本文时应该已经面世了。

镜音铃·怜



语言：日语
声音性别：女·男
使用引擎：Vocaloid2
发售日：2007年12月27日

“角色·歌唱·系列”的第二弹，将女声的镜音铃和男生的镜音怜合二为一的产品，男

女两种声音均由女性声优下田麻美一人演绎。尽管发售日与前作初音未来仅仅相差4个月，但完成度非常高。两名角色镜音铃和镜音怜被官方设定为“映照在镜子里的另一个自己”（同人作品中经常将他们描绘成14岁的孪生姐弟），和初音一样采用了动画风格的形象设计。镜音铃擅长电子摇滚系和歌谣演歌系的流行乐，镜音怜则擅长舞曲摇滚系和歌谣演歌系的流行乐。

巡音琉歌

语言：日语　声音性别：女

使用引擎：Vocaloid2

发售日：2009年1月30日



“角色·歌唱·系列”第三弹，印象角色被设定为20岁粉红长发的御姐型女性，音源由擅长英语的女性声优浅川悠提供，因此能同时兼顾日语和英语两套发音。巡音擅长拉丁爵士乐、民族流行乐和HOUSE电子乐。

PowerFX

PowerFX是一家瑞典的公司，从Vocaloid2开始加入到市场中。

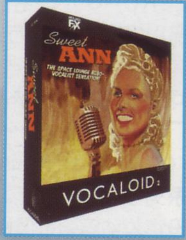
SWEET ANN

语言：英语

声音性别：女

使用引擎：Vocaloid2

发售日：2007年6月29日



第一款使用Vocaloid2为引擎制作的作品，由澳大利亚的女性歌手乔蒂提供音源。厂商将形象角色设定为小麦色肌肤的金发女性人造人。

BIG AL

语言：英语　声音性别：男

使用引擎：Vocaloid2　发售日：2009年12月22日



Vocaloid2引擎下以英语发声的第一款男声产品，音源提供者为声优布兰克·桑德森，擅长中低音域的冷酷发声。

Internet

Internet是日本PC桌面音乐软件的老铺，在目睹初音未来的走红后于2008年加入Vocaloid市场。该公司以“奉献著名歌手的歌声”为制作理念，倾力打造歌手级的Vocaloid。

GACKPOID

语言：日语

声音性别：男

使用引擎：Vocaloid2

发售日：2008年7月31日



又写作“がくっぽいど”，音源由职业歌手GACKT提供，强调对歌手音质的真实再现。包装盒上的印象角色是由著名漫画家三浦建太郎绘制的神威GACKPO。

Megpoid

语言：日语　声音性别：女

使用引擎：Vocaloid2　发售日：2009年6月26日



由女性歌手兼声优的中岛爱提供音源，包装盒的印象角色GUMI由漫画家ゆうきまさみ绘制。与GACKPOID一样，该产品强调对音源提供者的原声再现。官方宣传曲和初回特典均使用了中岛爱本人的相关商品，是一款FANS向气息浓厚的产品。

AHS

全称AHS-Software，从2009年开始涉足Vocaloid市场，于该年12月4日同时推出三款产品。

冰山清辉

语言：日语
声音性别：男
使用引擎：Vocaloid2
发售日：2009年12月4日



外表是手持点名簿的青年教师形象、被冠以“Vocaloid老师”商标的产品。它的音源由某位不愿意公开姓名的男性歌手提供，能再现高精度的歌声，运用成年男性特有的清亮高音和沉涩低音，将治愈系唱法的魅力一一展无余。

歌爱雪

语言：日语
声音性别：女
使用引擎：Vocaloid2
发售日：2009年12月4日



与冰山清辉的教师形象相对，歌爱雪被设定为一个穿着红色连衣裙的背书包小学女生。它的音源采集自真实的小学生，能表现出不经修饰的孩童歌声。

miki

语言：日语　声音性别：女
使用引擎：Vocaloid2　发售日：2009年12月4日



全称“SF-A2开发代号 miki”，由女性歌手古川美季提供音源，音域宽广，能忠实再现本人的歌声特征。包装盒上的卡通形象由コザキ ユースケ绘制。

派生角色

在Vocaloid家族中，除了以上介绍的官方产品及其对应角色外，还有一类是已经被广大FANS接受的二次创作角色。由于这些派生角色已经被运用到商业上，不太熟悉的人很容易将她们与官方角色弄混淆。还有需要注意的是“ブラック★ロックシューター”这个角色，虽然存在同名歌曲且利用了初音未来进行二次创作，但她并非初音的派生，而是独立的原创角色。

初音未来的派生角色

啾音未来



日文原名“はちゅねミク”，又称“Q版初音”。（实际上并非简单的Q版化，下文会详细解说。）啾音未来诞生自2007年9月4日，也就是初音未来发售后的第五天。ID为Otomania的用户向日本著名视频网站niconico动画投稿，视频名为“VOCALOID2 初音ミクに「Ievan Polkka」を歌わせてみた”（VOCALOID2试着让初音未来唱了《Ievan Polkka》），也就是举世闻名的“甩葱歌”。虽然《Ievan Polkka》在发音上与芬兰原曲有所差别，但仍然属于替换类歌曲（替换类歌曲是指让初音未来“翻唱”既有歌曲）。不过，这首歌对初音未来的流行起到了举足轻重的推动作用。从此，大家不仅记住了那洗脑的“呀把林那等那等啊多把啊呜路不路不路不路不等呀路”旋律，更对那两盘蚊香妆点的脸蛋和猥琐而可爱的甩葱动作产生莫大好感。起初，这个蚊香脸、翻着眼白、不时还流一下口水的Q版初音只被视作初音的夸张形象，但是不久后就成为有别于本家的独立形象“啾音”。非但如此，啾音还对本家发动逆袭——不仅让葱变成了初音的标准装备，也赋予初音以“葱娘”的新昵称。

亚北音留

日文原名“亚北ネル”，亚北音留伴随着骚动和不愉快来到这个世界，是个苦命的孩子。事情起源自2007年10月的“‘交给现子吧！’特辑及图片搜索的骚动事件”，由日本知名艺人和田现子主持的电视节目“交给现子吧！”在10月14日播出时，虽然以初音为题材，其内容却引起广大初音迷的强烈抨击。FANS表示节目根本没有正经地介绍初音，报导内容将焦点集中到对宅男的挖苦上，与软件本身关系不大。面对诸多责难，Crypton Future Media公司法人代表伊藤博之表示电视制作方存在着问题，并向FANS道歉。在三天后的10月17日，日本谷歌和日本雅虎这两大搜索引擎同时出现图片搜索问题，当用户搜索关键词“初音ミク”时，要么是“没有找到搜索目标”、要么是搜索出来的图片与初音完全没有关系。日本谷歌和日本雅虎都否认自己刻意删除图片，而与此相对的是，goo、MSN、livedoor和中国谷歌等几大搜索引擎却使用正常。同期，日本维基百科上有关初音未来的内容也被全文删除。短短几天内发生的这三起事件掀起了轩然大波，FANS怀疑是电视台协同艺人事务所、广告公司在联手打压初音。针对此次事件，日本2CH论坛上人声鼎沸，宛如过节般热闹。在论坛上，有一个竭力发言试图平息这场骚动的用户ID受到注意，众人讥讽他为“受事件主谋雇佣，拿着700日元时薪的报酬来刷版”（也就是我们俗称的“五毛”啦），有好事者以该人物为原型绘制了萌化的2D美少女，并以其常用台词“飽きたから寝る”给角色命名。（编注：“飽きたから寝る”写成假名为“あきたからねる”，其中的“あきた+ねる”就是亚北音留的日语读音。）

就这样，原本作为讽刺形象诞生的亚北音留，其形象却在日后受到FANS的好评，被称为平息网络怒火的“防火姬”，并附加了“比初音未来大一岁”、“傲娇”、“金发侧马尾”等设定。



弱音白

日文原名“弱音ハク”，是将购买了初音软件却无法熟练使用的用户们的心境拟人化后诞生的角色。“弱音白”最初是在网络上用以称呼这类用户的，却在同人画师的妙笔下被画成了实际的2D人物像。弱音的图片最早出现在作者CAFFEIN的主页上，很快被搬到niconico，迅速普及。

弱音白是一个将长发束在脑后的年轻女性，拥有酗酒、说泄气话、自虐型发言等颓废属性。



巡音琉歌的派生角色

章鱼琉歌



日文原名“たこルカ”，仅取巡音的头部并把头发夸张地画成章鱼吸盘足的卡通形象，由网络ID为“三月八日”的日本画师创作。该形象的流行程度堪与啾音媲美，同样成功逆袭本家，国内的FANS有时甚至直接将巡音叫作“章鱼”。

TOETO



日文原名“トエト”，是日本电脑音乐作者“トラボルタP”在投稿视频“【巡音ルカ】トエト【オリジナル曲】”（【巡音琉歌】TOETO【原创曲】）中为巡音设计的形象。巡音在该视频中扮演一个戴着小猫状帽子的单相思少女，好不容易想向对方告白，却又在关键时刻失去勇气。从此，这个戴着小猫帽子的巡音就被独立成派生角色，以歌曲名“トエト”命名。

MEIKO的派生角色

咲音MEIKO



由网友daigoman绘制形象、电脑音乐作者“斜め上P”调整声音后诞生的角色。咲音MEIKO被设定为“16岁时刚出道的MEIKO”，音质比原版MEIKO显得更加稚嫩。从附加上的姓“咲音”可以看出，这是作者刻意让MEIKO向拥有初音、镜音、巡音的“角色·歌唱·系列”靠拢。



音乐创作人及作品

supercell



supercell是以音乐制作人ryo为中心的创作团体，包含一名作曲者、多名画师以及设计、动画制作人员，在初音未来的原创歌曲领域有着举足轻重的地位。ryo在购入初音未来的早期主要制作替换类歌曲，2007年12月7日在niconico投稿名为《メルト》的初音原创歌曲视频，成为一举创下400万的视听点击量的怪物级歌曲（迄今点击量已接近600万）。然而，ryo在制作该视频时却未经允许地使用了他人的原创插画。在经听众指出后，ryo向画师119发送了致歉邮件。另一方面，119也非常欣赏《メルト》和ryo的作曲才华。两人经过交流后志气相投，开始了业务上的合作，这是supercell成立的原点。以此为引子，与119私交甚密的画师们陆续加入，在人数达到11人时正式宣布supercell团体出道。

ryo是个较为随性的人，向niconico投稿的动机很单纯，仅仅因为自己喜欢niconico、希望看到听者的反映。据本人说，其写歌词“一向不加锤炼，只把最先浮现在脑海里的句子写下来”，从未预先从歌手的角度去考虑。ryo表示，真人歌手很可能对部分歌词羞于启齿而要求修改，这样就改变了作词者的初衷，换成Vocaloid就完全不会出现问题，可以毫不踌躇地写。

可能会令各位初音迷失望的一点是，ryo本人并不是狂热的初音死忠。他起用初音唱歌的原因仅仅是因为当时没有朋友是歌手，加之初音在niconico很红而且有朋友推荐，这才使用了这款Vocaloid。supercell的其他成员也大多是半路出家，直到《メルト》人气爆发之际，他们才知道了初音的存在。尽管听上去不怎么令人感动，但该团体实质上对初音的人气起到了巨大的推动作用，除《メルト》外，著名的“世界第一公主”《ワールドイズマイン》、《ブラック★ロックシューター》、《恋は战争》、《初めての恋が终わる时》等视听点击量超过百万次的大人气原创歌曲均出自该团体，并被收录到PSP游戏《初音未来 女歌手计划》中。

由于supercell出品的歌大都质量上乘，大量的网络歌手纷纷在niconico上发表翻唱作品。supercell对此的态度是，歌曲被翻唱是音乐制作人的光荣，只要翻唱行为没有用于营利，就没有什么限制。从2009年3月开始，索尼公司的音乐部门Sony Music陆续为他们出版单曲和大碟，首张大碟《supercell》创下首周55652、累计10万以上的优秀销量。之后的《剧场版 天元突破红莲之眼螺岩篇》主题歌、TV版动画《化物语》主题歌也均出自ryo的手笔。



doriko

无论是“doriko”还是另一个别名“きりたんP”听上去都像是女性名字，外加其谱写的歌词婉转细腻，对女性的心理把握得极为独到，因此一度在网上被人猜测性别为何。这位出身自日本琦玉县的音乐制作人从幼年就开始练习钢琴和电子琴，学生时期加入轻音乐队，并开始使用电脑创作PC桌面音乐。虽然高中以后曾放弃过一段时间的音乐，但2007年更换电脑时顺手购入的初音未来软件让他重新回到音乐创作上。原本抱着玩耍态度的他在调试初音的过程中回忆起音乐的乐趣，从此沉迷其中不可自拔。2008年1月20日，doriko在niconico投下初音原创歌曲《歌に形はないけれど》，受到广泛赞誉，点击量超过100万，由此一跃跨入知名Vocaloid音乐制作人的行列。两个月后再度创作出描写青涩校园恋情的原创曲自《夕日坂》，该曲沿袭了《歌に形はないけれど》的叙事体风格。“一首歌就是一个缠绵悱恻的故事”，这种创作方式让doriko被网络听众赞为“谭诗曲之神”。2008年6月11日，各自以这两首歌曲主打的同名单曲碟面向大众市场发售，销量双双列入日本Oricon权威音乐排行榜，这也是初音歌曲首次登上该榜，令人拍手称快。





除此之外，他还创作过迷幻舞曲、电波系流行乐，风格多变。与ryo不同的是，doriko完全把初音以歌手的身分看待，而非仅仅是一个虚拟角色。2009年4月6日，doriko发表的《ロミオとシンデレラ》成为其作品群中点击量高达200万的最高人气曲目，被誉为“谭诗曲之神的新境界”，该曲预定收入今夏发售的PSP游戏《初音未来 女歌手计划 2nd》中。

minato

又称“流星P”，在朋友的影响下自学音乐。虽然起步并不算早，但非凡的创作天赋让他进步神速。当看到网络上流行的初音相关新闻后，他压抑不住内心的创作冲动，前去购买了Vocaloid产品。与ryo和doriko这类专精一种Vocaloid的创作者不同，minato同时擅长调试初音、镜音双子和巡音。2009年1月30日巡音软件发售的当天，minato火速在niconico上投下巡音原创歌曲《RIP=RELEASE》，集结了大量人气并一跃成名。在三个月后的5月1日，他又再次发表使用初音和巡音合唱的大人气曲目《magnet》。这两首歌分别在各自投稿后的几个月达成100万的点击量，minato成为niconico上继ryo、doriko后第三个拥有两首以上百万级Vocaloid歌曲作品的音乐制作人。今年春季，《magnet》被SEGA相中，预定收入《初音未来 女歌手计划 2nd》作为招牌曲目。

俗话说“天不予人二物”，这对minato来说却并不那么正确。在作曲实力获得大众认可的同时，minato又以“トゥライ”的名义发表了多首Vocaloid的翻唱作品，声音艳丽甜醇而又不失男性魅力，加上其拥有绝对音感，歌唱实力很快得到大众的认同。除了多首单人翻唱曲外，与另一名女性歌手うさ结成的“忧辛”组合也颇有名气。



ika

这是位高质而低产的作曲者，虽然投稿数寥寥，却写出了初音作品群中最著名的原创歌曲《みくみくにしてあげる》。只要是跟初音相关的官方活动，这首招牌曲目的出场率接近100%。尤其是2009年在日本大型动画歌曲狂欢节“Animelo Summer Live”上，初音未来与真人歌手享受同等的演出权利，在电子屏幕上献歌两曲，其中一首就是它。

小仓唯



小仓唯是与《みくみくにしてあげる》相关甚密的女性艺人，14岁的她被称为“现实世界中跳舞最像初音的人”，这实际上是种本末倒置的说法。在SEGA制作《初音未来 女歌手计划》时，小仓唯就担任了游戏中初音的动作捕捉。随后，小仓唯在niconico发表了自己在SEGA大楼前随《みくみくにしてあげる》起舞的实拍视频，引起强烈反响。当然，在有人盛赞她是“活着的初音”同时，也不乏“萌3D打断腿”的反对者。

cosMo

又名“暴走P”，与minato一样对初音、镜音和巡音均有研究。最有名的作品是模仿《凉宫春日》标题制作的“《初音ミクのXX》系列”，该系列迄今包括《暴走》、《消失》和《户惑》，其中尤以《初音ミクの消失》最具人气。歌曲虽只有短短5分钟，歌词却包含1400字，堪称初音未来的最强最凶绕舌歌。除了惊人的语速外，《消失》的成功还在于它将灵魂赋予了初音这样的数字角色，塑造了一个可爱又可怜、虽是虚拟角色却具备人类情感的初音，任人呼之即来挥之即去却毫无怨言。这首歌揭示了初音的部分用户只注重制作替换类歌曲、仅仅将初音当做消遣程序的现象，对广大Vocaloid用户们起到一定的鞭策作用。

iroha、トラボルタP、恶ノP、のりP等

镜音由于音质原因，唱歌的倾向性较强，是公认较难调试的Vocaloid。相比之下，初音是经典的女主角声线，从公主到邻家少女、从天使到恶魔均能胜任，表演域宽广；后来的巡音则以姐系的声线和外貌轻松展现成熟女性的魅力，尤其对爱情题材的歌曲得心应手。如果说初音和巡音是初级～高级向的全用户层Vocaloid，那么镜音就是只有中级水平以上的用户才能驾轻就熟。

镜音发售初期，不少人在购入后久经调试未果，沮丧地认为该软件的性能反而不如四个月前发售的初音。不过，一些核心镜音迷并没有就此放弃，几经探索后，他们发现镜音对比初音有以下两个优势：1.声量足，发声有力；2.感情表现力丰富，个性强。在充分把握好镜音的性能后，大人气的镜音原创曲目也如雨后春笋纷纷破土而出。《ココロ》（トラボルタP）、《恶ノ娘》（恶ノP）、《恶ノ召使》（恶ノP）、《炉心融解》（iroha）、《右肩の蝶》（のりP）等高素质歌曲让原先对镜音失望的网友刮目相



看，尤其是《炉心融解》的两个版本不仅获得300万以上的总点击量，被niconico听众加入收藏夹（mylist）的次数更突破了20万！这点是众多大人气的初音歌曲也无法匹敌的。镜音铃渐渐变为Vocaloid家族中病娇和毒舌的不二人选，怜也凭借家族中惟一的正太声日渐活跃。

平泽进

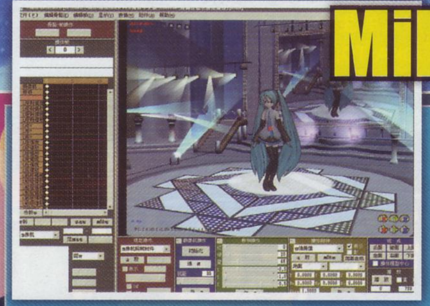
在Twitter拥有账号的平泽进受到3000多用户的关注，对此他留言道："大家没搞错吧？我可不是平泽唯哦。"

人气动画《轻音》即将被SEGA改编成游戏，因为有《女歌手计划》在前，所有不少玩家都猜测这次的《轻音》游戏版很可能就是以相同引擎开发的音乐节奏游戏。在《轻音》原作中，四名主人公平泽唯、秋山泠、田井中律和琴吹绸的姓氏乃至乐器都正好与日本乐队"P-MODEL"的平泽进、秋山胜彦、田井中贞利、琴吹光对应。（动画后期加入的中野梓虽然也跟P-MODEL成员中野照夫姓氏一致，但前者的乐器是吉他，后者为贝斯。）平泽进原本就是相当有名气的老牌音乐制作人，参加过《模拟人生》、《尸人》、《剑风传奇》等ACG作品的音乐制作，而这次更借着《轻音》的东风为广大宅民所熟悉。有意思的是，平泽进不仅自己知道"平泽唯"这个角色，还在自己的网站上表示"曾经用廉价的唱歌软件制作了《白虎野の娘》和《确率の丘》两首歌"。在2008年12月发行的某杂志页面上，平泽进公布了这个所谓"廉价的唱歌软件"的名字——居然是初代Vocaloid之一的LOLA。

其他

除了以上介绍过的几位话题性音乐创作人外，创作过Vocaloid歌曲的人实际上难以计算。据不完全统计，仅初音未来一个角色目前拥有的原创歌曲数就超过16000首，想列出所有的制作人、哪怕是所有有名制作人都是本专题力所不能及的庞大工作。但这并不妨碍我们这些普通听众向他们致以敬意，感谢他们给一个个虚拟角色吹进生命之风，感谢他们将幸福通过网络送到我们的耳中。

MikuMikuDance



由Vocaloid Promotion Video Project开发的3DCG软件，简称"MMD"。初音未来等Vocaloid角色是制作方事先提供好的默认建模，用户也可以制作3D模型导入该软件，并进一步做成动画。用户在编辑好模型的动作后可以立即预览，使用起来非常方便。

MMD最早是由名叫樋口优的初音爱好者个人开发的软件，诞生于2007年与2008年的新年之交。作者并未想将其用于商业用途，仅仅是为了方便自己制作初音PV才开发的小程序，开发时间总共不过用了50～70个小时（这点值得众多"雷作专业户"游戏厂商反省）。但当时受到版权制约，该程序的流通被初音的母厂Crypton Future Media禁止。直到2008年2月22日，Crypton Future Media放宽了禁令，作者这才于两天后的2月24日将此程序公诸于世，立即引起巨大反响。大量网友被软件的高完成度折服，纷纷致信给樋口，希望能够为该软件支付金钱、购买使用。对此，樋口却表示愿意无偿分享使用权，只希望软件的使用者能够制作出精彩的动画，并公开给大家鉴赏。

如今，MikuMikuDance已经拥有包括初音、镜音、亚北、弱音在内的10个默认建模，二次创作的用户们还公开了来自《东方》、《偶像大师》等商业作品的角色建模。niconico上定期举行“MMD杯”视频大赛，鼓励大家把自己制作的MMD动画公开评比，部分质量优秀的动画还被收录到商业DVD中发售。

卡拉OK运营



JOYSOUND是日本卡拉OK市场排名第三的卡拉OK系统，JOYSOUND相比UGA、DAM的独到之处在于其收录了大量的东方、Vocaloid曲目，并且在点歌率排名前三十的名单里，可以广泛看到Vocaloid歌曲的名字。根据最新一个星期的统计结果，《magnet》、《里表ラバーズ》、《メルト》、《ワールドイズマイン》、《ロミトとシンデレラ》、《Just Be Friends》、《ブラック★ロックシューター》、《1925》和《ダブルラリアット》等九首Vocaloid歌均赫然在列。而从2009年1月1日～3月31日的季度统计结果也显示了几乎相同的数据。doriko创作的若干名曲也进军市场排名第一的UGA，Vocaloid正被大众愈加熟识。

漫画作品



除去各大绘画投稿网站外，日本的漫画刊物上存在着两部以Vocaloid为题材绘制的漫画，从2008年连载至今。一部是由担任过初音、镜音、巡音官方人设的画师KEI，在《月刊Comic Rush》上连载名为《非官方 初音Mix》的漫画。不过该漫画至今并未获得厂商Crypton Future Media的承认，依旧属于同人性质。另一本是おんたま（原案Otomania、作画Tamago的共用笔名）在《月刊 Comp－Ace》上连载的四格漫画《啾音未来的日常生活》，这部漫画以样貌猥琐可爱的啾音为主角（原案Otomania本来就是啾音形象的生父），并把镜音、巡音乃至MEIKO和KAITO的脸颊都“蚊香化”。遗憾的是，虽然啾音的形象已经得到官方的承认，但这部漫画依然只属于画师的个人创作。

初音未来 女歌手计划



《女歌手计划》并非Vocaloid首次登上游戏的舞台。早在2008年2月，日本一Software公司发售的PS2游戏《鸟之星 浮游星球》就由初音演唱了主题歌，其后初音还在NDS的《十三岁的职业介绍所DS》等游戏中客串了一把。真正让初音独挑大梁担任主角的游戏，《女歌手计划》还是第一款。

2009年初，当擅长动漫改编成游戏的NBGI还在想办法挖掘《凉宫春日的忧郁》的剩余价值时，嗅觉敏锐的SEGA就已经意识到初音未来在游戏领域同样拥有高潜力的商业价值。3月14日，SEGA正式公布将于当年的7月2日发售以初音未来为主角的PSP版音



乐游戏。该游戏的玩法毫无门槛，随着歌曲的进行，屏幕上会飘下×〇□△四种图标，当图标到达指定位置时按下PSP上的对应按键即可获得分数，玩家按键的正确率、连击数和时机都会影响得分的高低。值得称道的是，SEGA为林林总总的初音名曲都煞费苦心地制作了专门PV，玩家在听歌的同时还能看到初音生气勃勃的可爱舞蹈。不仅如此，游戏的编辑模式还能读取记忆棒中的MP3，玩家可以在自己喜欢的歌曲下给初音编舞。虽然舞蹈编辑的门槛比较高，不过丰富的动作、镜头、舞台乃至服装等导演要素能让玩家尽情发挥，制作出华丽炫目的完整PV。

这样，原以为是深度FANS向的《女歌手计划》凭借雅俗共赏、深入浅出的系统获得了市场认可，发售后一星期即卖出了10万份。良好的市场反响让厂商尝到甜头，不但卖力地为其追加付费下载包，还再接再厉地公布了街机版和PSP版的正统续作《初音未来 女歌手计划 2nd》。《2nd》依然将保留初代中大部分的人气曲目，同时追加2009年诞生的若干新曲。



翻唱



前面在介绍作曲人minato的时候已经对翻唱有所提及，既然计算Vocaloid的原创歌曲数都以“万”做单位，翻唱人数无疑又是这个数字的数倍之巨。翻唱人几乎全部是非职业的民间歌手，即所谓的“素人”。由于基数庞大，其中不乏唱功高明的能人，几乎每一首著名Vocaloid歌曲都有高人气的翻唱投稿，极少数的点击量甚至反超原曲，高人气作品的翻唱歌手继而成为网络偶像。尽管最初他们是出于对原曲的欣赏进行翻唱，但展现出的演唱实力同样受到了作曲者们的关注。一来二往加深对彼此的熟悉，歌手们也直接跟作曲人展开合作，担任原创曲目的主唱，投稿到视频网站或发售价格低廉的同人CD。此外，niconico也以官方名义在各地举行过多次公开演出，邀请这些网络上的知名歌手现场演唱，取得了不错反响。部分歌手借机出道转为职业歌手，也有动画公司和游戏公司找上门邀请他们在自社的产品中出演。

附录 点击量在100万以上的高人气曲目推荐

虚拟偶像组

名称	作者	歌手
みくみくにしてあげる	ika_mo	初音未来
メルト	ryo	初音未来
ワールドイズマイン	ryo	初音未来
ダブルラリアット	アゴアニキP	巡音琉歌
ブラック★ロックシューター	ryo	初音未来
初音ミクの消失	cosMo	初音未来
Ievan Polkka	Otomania	初音未来
ロミオとシンデレラ	doriko	初音未来
恋は战争	ryo	初音未来
magnet	minato	初音未来&巡音琉歌
Just Be Friends	ゆのみP	巡音琉歌
悪ノ召使	悪ノP	镜音怜
ハジメテノオト	malo	初音未来
サイハテ	小林オニキス	初音未来
RIP=RELEASE	minato	巡音琉歌
结ンデ开イテ罗刹ト骸	ハチ	初音未来
炉心融解	iroha	镜音铃
恋スルVOC@LOID	ふたなりP	初音未来
ダンシング☆サムライ	かにみそP	神威GACKPO
初めての恋が終わる时	ryo	初音未来
歌に形はないけれど	doriko	初音未来
Packaged	kz	初音未来
Last Night, Good Night	kz	初音未来
ルカルカ★ナイトフィーバー	sam	巡音琉歌
里表ラバーズ	wowaka	初音未来
千年の独奏歌	yanagi	KAITO
よつこらせつくす	アゴアニキP	初音未来&镜音铃&镜音怜
ココロ	トラボルタP	镜音铃
ミラクルペイント	OSTER	初音未来
*ハロー、プラネット	ささくれP	初音未来
カンタレラ	黒うさP	初音未来&KAITO

结语

一悔不懂乐理，二憾没有歌喉，非技术非艺术的普通宅只能跟在大队后方凑凑热闹。本文无疑有那么一点布教的私心，但保证没有夹杂“私货”。毕竟《女歌手计划 2nd》还有三个月就要发售，如果一直被误解为“非得宅到不可救药才会去玩的游戏”那也太对不起其自身素质和应有的受众面了。当然了，如果有读者能搜索一下本文中出现的关键词，或收听附录中列出的曲目，借此进一步喜欢上Vocaloid家族，笔者更尤为欣慰。

网络歌手翻唱组

名称	原曲	歌手	歌手性别
「メルト」を歌つてみた	メルト	halyosy	男
炉心融解を歌つてみた verよつぺい	炉心融解	よつぺい	男
magnet 歌つてみた【ひと里&che:櫻井】	magnet	ひと里&che:櫻井	女&女
ブラック★ロックシューターversionゴム	ブラック★ロックシューター	ゴム	男
炉心融解　歌つてみた　【リツカ】	炉心融解	リツカ	女
(。・x・)つ【ワールドイズマイン】を歌つてみた@うさ	ワールドイズマイン	うさ	女
【clear】magnetを歌つてみた【蛇足】	magnet	clear&蛇足	男&男
「コンビニ」を歌つてみた（フルVer.）	コンビニ	halyosy	男
✿ロミオとシンデレラ　歌つてみた。	ロミオとシンデレラ	花たん	女
「ブラック★ロックシューター」を歌つてみた（halyosy ver.）	ブラック★ロックシューター	halyosy	男
ロミオとシンデレラを歌つてみた　verよつぺい	ロミオとシンデレラ	よつぺい	男
『ルカルカ★ナイトフィーバー』を歌つてみた★实谷なな	ルカルカ★ナイトフィーバー	实谷なな	女
【赤饭×ピコ】magnet歌いました【赤ピコ饭まー☆】	magnet	赤饭&ピコ	男&男

文 书记 编 酷洛洛 美编 咕噜

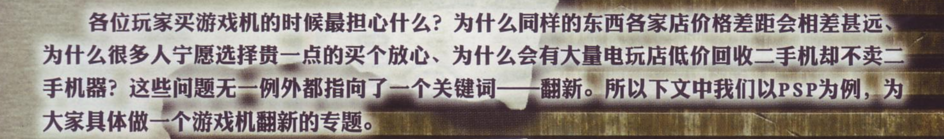
掌机翻新『潜规则』

——浅谈国内游戏市场的地下产业链

五一·购机旺季的另类专题



每年的五·一假期都是购机潮，相信在看《掌机王SP》的读者中有不少人正准备实行掌机入手计划吧，说起翻新游戏机，这并不是一个新话题，而在家用游戏市场中，掌机又是翻新对象重灾区，因此无论各种游戏书刊还是游戏网站，每到这些这些时候总会翻出来说一说，为大家讲解时下普遍的翻新机型以及辨别方法。很遗憾以下这篇文章并不是什么分辨翻新机的导购专题，对准备入手新机的读者们不一定能起到什么作用，相对地，在这份专题里，小编想让各位读者了解一下这个对家用机暧昧不明的中国大陆市场上的冰山一角，为大家讲述一下翻新机市场背后的前因后果，谈谈这个掌机翻新市场的“潜规则”。



各位玩家买游戏机的时候最担心什么？为什么同样的东西各家店价格差距会相差甚远、为什么很多人宁愿选择贵一点的买个放心、为什么会有大量电玩店低价回收二手机却不卖二手机器？这些问题无一例外都指向了一个关键词——翻新。所以下文中我们以PSP为例，为大家具体做一个游戏机翻新的专题。

何谓翻新机？

翻新机，顾名思义，就是把一些回收的二手机器清理干净，重新更换外壳，配上电池、充电器，二次包装后当作新机销售，或者正常的旧机子的外壳经过处理或更换后当新的卖。一般是电路板有问题的旧机子，经过维修或零件拼装后重新包装出售，此类机器性能最不稳定。



▲这样一台机器你能看出是翻新的么？

为什么会有翻新机存在？

在国内游戏机市场上，翻新机销售是一直存在的现象，只要上市较长的机器一般都会有，部分商家为了与竞争对手拉大价格差距，常以翻新机充当全新机，以低于市场价格的恶意竞争方式来增加销量，并从中牟取暴利。由于很多消费者没有自我保护的意识，被这些商家趁机偷梁换柱，从而成为受害者。

▲堆积如山的翻新用的主板。

▲一箩筐的废旧外壳，这只是一小部分而已。



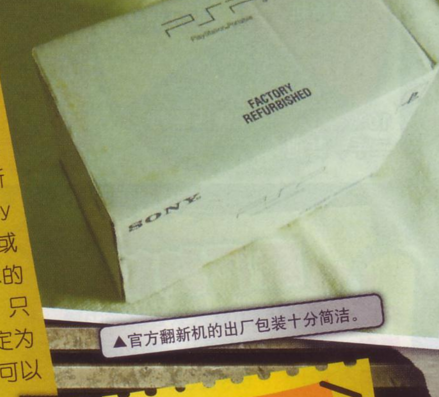
▲故障机素材。

翻新机也分门别类？

游戏掌机翻新一般有三个档次的：原厂翻新，批发商翻新以及零售店翻新。

原厂翻新

原厂翻新指的是经索尼原厂回收进行一系列的翻新工序，最后再经过质量检测，然后重新出厂的二手机器，也就是俗称的“官方翻新”或者“中古机”。这种翻新机器毕竟是原厂生产线上出来的，而且翻新后配备的电池和电源都是原装品，质量无疑是各种翻新机中最好的。这种机器绝大部分来自加拿大的索尼旗下工厂，属于美版机，出厂后官方翻新版采用白色纸盒包装，上面有蓝色“factory refurbished”的字样。奸商一般爱找港版或日版的包装把原厂翻新机冒充成这两个版本的全新机，不过要区别出来还是较为容易的，只需要在官方系统下检测确定键，○键位确定为日、港版机器，×键则为美版机，从中就可以找出这种翻新机的嫌疑了。



▲官方翻新机的出厂包装十分简洁。

批发商翻新

这里指的是由专门从事掌机翻新的批发商翻新的机器，比如在香港就有专厂负责回收二手机器然后更换外壳翻新，再发往内地的批发商，因为从业人员素质参差不齐，所以翻新出来的机器也有好有坏。质量先不说，至少外观还是比较好的，厚道点的可以用原装机壳翻新，黑心点的可以用组装机壳翻新。这种机器的隐蔽性比较大，从外观上很难辨认，是最危险的翻新机。

零售店翻新

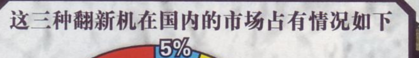
从字面上相当好理解，这种就是国内的零售店自己翻新的机器，同时质量最差、风险最大、最受消费者们唾骂的也是这种了。翻新对象一般就是直接批发的洋垃圾，这里面有很多PSP的主板，只需要修理完毕后换上按键、外壳等配件，经一轮自行拼装后就完成所谓的“全新”的PSP了，这种翻新机的质量自然十分差，有的甚至UMD光驱都不能读盘。不过这种机器还是很好辨认的，从封条、螺丝等地方都可以看出各种瑕疵，但一般卖这种机器的奸商都很会忽悠，不太懂的消费者很容易被骗。

此外还有一种特殊情况，就是把实在烂得不行的机器，当成二手机或者所谓的14天机进行处理，虽然不是冒充新机，但其性质跟翻新还是差不多的，不过在这里就不详述了。


▲翻新用的工具其实很简单。

可破解PSP机型翻新情况

这三种翻新机在国内的市场占有情况如下



5.50以上官方系统的PSP-3000以及PSP go不计算在内。

原厂翻新

来源： 一般来自加拿大或者欧洲市场。

渠道： 通过广州深圳等沿海城市走私到国内。

市场占有比例： 5%左右。

价格： 比全新机器的进价要便宜150左右。

质量： 相当于全新机器中的次品，但假若全新机器综合评分为10分，这种翻新机也可以给9分的。

风险： 综合质量略差于全新机器，不过相应价格也比较低。觉得有利可图的商家拿到这种机器，换个外包装就会拿去当全新机卖，价格自然也是“全新”的；还有黑心一点的，会把配备的原装电源和电池换掉。这些原厂翻新机在电池槽侧面贴有一张有“REFURBISHED”字样的标签，但当成新机卖的奸商一般会把他撕掉，购买时留意电池槽那里有没有标签留下的贴标痕就好了。

点评： 国内很少看到这种机器的，因为一般都当成全新机器卖了。有一条非常有效的防范手段，就是不买美版机器，然而这也有点不切实际。

■原厂翻新机在电池位置的标签。



批发商翻新

来源： 各种版本的二手机器和14天机国外售后服务好，像手机之类的电子设备都有14天的免费试用期，有不满意都可以退换货的，这些被退回的机器就叫做14天机，多数为美版。

渠道： 由香港批发商发往内地。

市场占有比例： 30%左右。

价格： 按成色好坏而有所出入，但一般比全新机器进价便宜200～400。

质量： 次品比较多，有些是换的原装外壳，有的用组装的，翻新前机器本身也有好坏之分，所以按评分来说的话大概5～8分。

风险： 这种机器是最具迷惑性的，由于是批量翻新，所以翻新工具和手段一般也都比较专业，换好壳以后装到盒子里，成色好点的从外观上看几乎看不出来。国内最多的就是这种机器了，各批发商处都有，而且销量很好，不少电玩店就是专靠卖这种机器维持经营的。这种机器标准配置里的充电器和电池有很多都是用组装的，这个差价就更大了。由于只是简单维修和更换外壳，内部到底如何根本无从得知，不像原厂翻新经过官方的重新检测，所以购买这种机器风险极大。

点评： 随处可见。这种翻新机在国内已经形成一条很专业的产业链了，有专门的人员负责翻新、走私、批发，随便哪个批发商那都可以看到大量这种机器，成色又还过得去，不容易被看出来，可谓奸商们的最爱。有时候，可能你买到的是这种翻新机，用一段时间并没有出现故障，你还在称赞那位卖给你的商家东西好，信誉棒，价格便宜什么的，但其实或许你是用高价娶了个“二婚老婆”。

提醒： 这种翻新机的隐蔽性非常好，大多是伪装成港版机，而且银边封条SN码一应俱全，不拆机的话很难辨认，要躲过这种翻新机有一定难度，最好还是选择信誉好点的店购买比较保险。

零售店翻新

来源： 沿海城市回收的洋垃圾主板自行拼装，多数为故障机；从各地玩家低价回收的二手机清理换壳。

渠道： 低价回收二手机器，从广州深圳一带批发故障机。

市场占有比例： 20%左右。

价格： 比全新机低500以上。

质量： 非常垃圾，完全就是把破烂清洁下，换外壳就当新的卖了。我们不排除其中有一些成色很好的机器，比如某玩家刚买了几天，突然急需用钱所以低价卖掉。JS回收以后连外壳都不用换，机器恢复下初始设置，屏幕贴膜一撕就当新的卖了，然而这种情况只是凤毛麟角，事实上绝大部分店翻机器都是用故障机拼装起来的。平心而论，店翻的机器按评分的话绝大部分都只能在5分以下了。

风险： 这种机器一定不能买。一旦不小心入手，那基本就是花钱受罪，经常用不了多久就会出现各种各样的问题，同时当你把机器拿回那商家的时候他们却又十分欢迎，因为又可以美美地赚你一笔维修费。

点评： 大家口中最黑心的就是卖这种机器的奸商，大多买到这种机器的消费者对游戏机不太懂，加上低廉价格的魅力，被JS忽悠几句就上当了。就亲眼所见，一台美版机器，贴的是日版的封条，用的是港版的外包装。这样的“组合金刚”居然也能卖出去，不得不说，价格的诱惑力实在惊人。

提醒： 这种机器在市面上也十分常见，不过鉴别起来也相对简单，仔细看看螺丝有没有划痕，电池槽内封条是否干净等瑕疵就能抓到把柄。

到底他们是怎么翻新？

这个过程其实很简单，说得通俗一点就是维修、清洁、换壳。官方翻新也只不过多了一项质量检测而已，在这里以零售店翻新为例，简单讲述一下翻新掌机的过程。

1、拿到手上的，是一部破旧的PSP，主板CPU有问题，无法读取UMD。
2、拆机，用废旧主板的CPU拆下换上，这里是检查翻新机最直接的证据，不过需要拆机才可以看到，这些主板大多都很肮脏，有的有很多飞线和焊接点，再怎么清理也是弄不干净的。
3、清洁内部，擦净液晶屏，如果遇上没有液晶屏的故障机，就自己配一个。
4、更换按键（按黑心程度分为原装或者高仿），高仿按键表面上看不出什么，但是会按起来手感很松，弹性不如原装的，而且容易坏。
5、更换外壳（按黑心程度分为原装或者组装），组装外壳做工比较粗糙，看边角能看到细微的毛刺，而且质感也不如原装的。
6、配上包装盒，一般是回收的旧包装盒，成色基本都很好。也有仿的，印刷比较粗糙，能看到瓦楞纸的竖条纹，颜色也比较失真。
7、一部“崭新”的PSP就这么诞生了。再配上电池电源说明书就OK了，电池电源的鉴别方法满天飞，这里笔者就不详细叙述了，不过告诉大家个方法，假的说明书是黑白印刷，而真的是有蓝色封面的。

翻新全过程



■原本是一台破旧的主机。

■对主版进行简单维修。

■清理内部换上液晶屏。

■更换按键。

■更换机壳。

■配上包装盒与配件。

你真以为电玩市场有你想象中那么简单透明吗？

你们能想象国内游戏机市场是怎样一种混乱么？

你能想象至少9成以上的电玩店要卖翻新么？

你能想象某些商家在伪善的笑容背后藏着怎样的尖刀么？

每一个特殊的行业圈都隐藏着许多不为人知的秘密，玩家身边的电玩市场也毫不例外，以下这一段与奸商朋友的对话内容会让你心惊胆战：

Q 为什么要卖翻新？

A 一台全新的机器利润顶天了就150块，加上配件之类的能宰则宰后也就200封顶了。但卖翻新机净机器至少也有300，给你卖不卖？你看哪家电玩店不卖翻新的？会卖的卖一台翻新机就足够顶你五六台全新机了。

Q 什么叫“会卖的”？

A 就是会推销，机器哪有问题就不要把顾客往哪方面带。比如说机器屏幕亮度有点问题，你就给他开到最亮，然后给他介绍其他功能，反正就是不该说的不能说。然后再推销点配件什么的，配件卖给他便宜点他买得高高兴兴的。如果买主发现问题了，你要会打圆场、会骗，就算不懂的你装也要装专业点。

Q 卖出的机器出问题了怎么办？

A 还能咋办？修呗。反正责任往买主头上推就是了，就说是人为损坏，反正维修这一块是只赚不会亏的。

Q 哪种顾客是你们卖翻新机的主要对象？

A 这个没什么特殊人群，小白太多了，你觉得来买游戏机的100个人里面有几个是真的懂的？其实我们最喜欢的是一个小白带一个狗头军师的，只要把狗头军师捧几句让他高兴点，基本就能成交了。因为一般带人帮忙来看的自己都没啥主见，而带的朋友也基本都是半懂不懂的又要把面子绷足，所以两个都好骗。

Q 遇到人认出是翻新机怎么办？

A 看具体情况嘛，能骗就继续骗，实在不行就拿新机器给他，多推销点配件卖贵点，再赚回来就是了，一般遇不到那么懂的，真遇到了我大不了不卖，一台机器赚几十块我懒得卖。

Q 不怕被人发现了信誉不好么？

A 反正做的是过路买主，来一回我们也不指望他再来二回的，小白多得是，打游戏的有几个真正懂行的？



Q 有多少卖翻新机的？

A 你应该问有哪家不卖翻新的。只要都是同行都了解的，咋可能不卖嘛，靠卖新机器那点利润你卖得了都少嘛？90%都肯定要做翻新的。价格一个个压得跟进价差不多，不卖翻新的哪压得下来？

Q 哪有那么吓人哦？

A 那你拎台机器到处问问去，哪家不收二手，收了以后拿来干啥？当摆设、砌墙、还是集中销毁？其实有很多店一个月不用进新机器都不愁没机器卖的，为什么？这不用我多解释吧。

Q 没觉得有那么多卖翻新的啊？

A 如果你卖翻新机，你还会到处跟别人说么？买主永远只看得到表面，就算他知道有翻新机，他认不出来就没用。

PSP20004.01浅蓝
PSP20004.01浅蓝（换壳，成色好）
PSP20004.01粉（换壳，成色好）
PSP20004.01白（换壳，成色好）
PSP20004.01黑（换壳，成色好）
PSP20004.01银（换壳，成色好）
PSP20004.01紫（换壳，成色好）
PSP20004.01绿(换壳,成色好)
PSP20004.01深蓝(换壳,成色好)
PSP20004.01红(换壳,成色好)
PS2主机

主机 原装配件 转接卡 正版碟 配件单 黑角 北

▲批发商报价单里的一角，少不了翻新机。

业内人士爆料！翻新机的泛滥在国内是必然现象？

如果以上对话让你觉得触目惊心，下面人称“win5”的国内游戏市场业内人士的爆料相信会让你茅塞顿开。

我们先来算算开一家电玩店需要多少钱。我们排除所有非必须的费用，只算最重要的，包括：人工费用、房租、折旧费。以一般电脑城为例，房租保守估计算一万五每月，一个店至少要三四个人，每个人算一千多点一共是五千，每个月总会有杂七杂八的费用以及各种亏损，比如弄丢弄坏物品水电气折旧等等，算三千块，一共就是两万三，还算是最最保守的估计。那么平均下来就是差不多每天八百块的开支。换句话说，每天一开门就是一个八百块的坑让你填，这个压力有多大你可以想象下的，而且还是在不考虑货款（电脑城大多是现调货卖的，也就是俗称的‘铲货’）等部分意外情况的非必须开支。

按照很多价格压得“很低”的商家说法：一台机器只赚五十块。这是个很简单的计算题，八百除以五十，也就是说他们一天要至少卖15台以上的机器才能够本。有兴趣的话你可以找时间去电脑城蹲点试试，看看一家电玩店一天到底能卖多少台主机，多少样配件。而且大部分电玩店都是现调货的，店里都是空盒，根本没有15台现货。

即使在这么大的“压力”下，电玩店老板个个赚得是盆满钵盈，买车买房。这里面有没有猫腻，其实仔细想想就能明白。

游戏机的价格其实很透明，因为国外的发售价大家都知道的，经过运输，批发商等环节，到了零售商手里，利润实在已经是榨不出多少了，有10%左右的利润点是比较正常的，也就是说一台掌机赚100～150左右，太高没人买，太低卖不回本。

没有办法，毕竟国内游戏机都是水货，本来就不正规，一些小的电玩店在售后、专业程度、名声上根本无法跟一些大型连锁电玩店相比，因此只能从价格方面来吸引顾客，但是利润点太低的生意是没法做的，无奈之下只好做起了翻新买卖，毕竟，一台机器好几百块的暴利还是很有吸引力的。"

我们应该怎么看待翻新机？

翻新机在国内的泛滥是无法避免的，没有行货的国内市场本身就是畸形的，即使是有正规行货的NDS，还是有奸商把二手机翻新成各种"限定版"NDS出售，这是一般游戏消费者所无法想象的事情。要指望无良奸商大发慈悲是痴人说梦，只有靠消费者们自己擦亮眼睛，多看看关于翻新机的鉴别方法。另外就是到相对正规、有信誉有售后的电玩店去购买，不要只贪图便宜，要知道奸商正是看中这一点，这也是翻新机泛滥的最根本原因。如果你想完全避开以上风险，那么在下只能推荐玩家选购当前不受市场关注的机型，例如未破解机，像PSP go、官方系统5.50以上的PSP-3000，这部分机型可以说基本没翻新的。借用一位朋友说的话："价值30元的东西卖40，价值50元的东西卖50，很多人竟然夸奖前者而说后者黑，这是个什么世道啊？"

写在最后 在做这个专题之前其实也和win5请教过，对于这个话题他显得有点不屑："这个市场有什么好说的？难道你写大部分电玩店都在卖翻新机器么？写了他们也不会相信的，然而事实往往是那么难以置信，你不如教教他们怎么辨认比较好。"但是事实总还是需要人说出来的，翻新机在市场上大行其道其实大家都还是知道一些，只是不了解而已，所以希望通过这篇文章能让大家对这个市场有所认识，如果看完之后能提高一些警惕，不要那么轻易上当受骗，那这篇寥寥数千字也算是有点价值了。

文 アイ 编 阿鲁 美编 咕噜

Knights in the Nightmare
ナイツ・イン・ザ・ナイトメア

攻略透解 GUIDE THROUGH

推荐度 A

PLAYSTATION PORTABLE

噩梦骑士	Atlus/Sting	RPG	2010年4月22日	日版
ナイツ・イン・ザ・ナイトメア	1人	6279日元	无对应周边	

系统解析篇

本作是Sting公司在《约束之地 利维艾拉》和《尤歌朵拉联盟》后原创的一款NDS游戏，于2008年登陆NDS平台，历时两年后再次移植到了PSP上，除了保留原本的要素外，还追加了动画以及对话收集模式。本作绝对是笔者玩过最怪异的游戏（没有之一），融合了SLG的系统和STG要素的本作最初明显让人感觉亲和力不足，如果不花上10分钟的时间去看游戏系统的基础教程，很多玩家肯定连如何进行游戏都不知道。游戏的系统虽然很复杂，但深入后你会发现游戏的策略性非常强，绝对是一款另类而好玩的作品。

基本操作一览

按键	功能
十字键	移动灵魂
滑杆	移动灵魂
△	战斗中增加灵魂的移动速度/确定下一回合战斗的怪物
□	整理道具栏/将灵魂的移动速度返回初始值/确定下一回合战斗的怪物
○	确定/确定下一回合战斗的怪物
×	取消/确定下一回合战斗的怪物/战斗中减低灵魂的移动速度
L	切换显示模式/进入躲避模式
R	切换显示模式/切换武器模式/加速对话
START	战斗中开启回合菜单
SELECT	跳过剧情对话

准备画面详解

在进入战斗前我们可以在准备画面进行角色的调整，例如强化武器或者给角色分配EXP等等，这样在战斗中才能更好地应付各种不同的情况。



道具菜单	アイテム强化	强化各种武器
	アイテム统合	将两个相同属性的武器进行统合
	アイテム废弃	丢弃不要的道具或武器
	アイテム一览	查看道具和武器的具体属性
单位菜单	EXP振り分け	分配EXP给我方同伴升级
	トランソウル	将两名角色进行灵魂融合
	ユニット追放	丢弃一名已成为同伴的角色，丢弃后的角色会遗留下武器。
	ユニット一览	查看已经成为同伴角色的状态以及职业特点
セーブ：保存游戏记录		
レベリング：进入以前的关卡进行野外战，注意BOSS战不能进入		
次のシーンへ：结束调整进入下一章		

武器模式与场景中的雾浓度

战斗中有秩序（LAW）和混沌（CHAOS）这两种模式，武器旁边巨大的L和C就表示当前的模式类型，按R键就可以在两个模式中来回切换。武器也有不同的模式，武器上的L和C表示在对应的模式下才可以使用，当然也有部分武器可以在任意模式下使用，不过那样的武器通常都比较珍贵。在L和C模式下最大的区别就是角色的武器攻击范围会发生变化，战斗中要合理利用这两种模式才能快速灭敌。雾浓度与攻击敌人后取得的水晶数量有关，雾浓度越高，打中敌人后掉落的水晶数量也会越多。



调停者威斯普

游戏中玩家要操作的是调停者威斯普的灵魂（就是游戏中的白色光标），而威斯普则通过附着在地图上被诅咒的同伴身上，借此操作同伴的行动来完成攻击打倒敌人。战斗中可以按△键和×键来改变灵魂移动的速度，想要熟练操作高速度下的灵魂移动可是需要经过一定时间的练习才行。



如何发动攻击和锁定攻击

控制威斯普附着到同伴身上后，持续按住〇键就会进入蓄力状态，蓄力耗时与攻击范围成正比，当敌人进入攻击范围后松开按键就可以发动攻击了。蓄力攻击可以锁定同伴的状态以方便适时发动，具体方法为当角色蓄力至MAX等级时按下R键锁定，此时角色就会保持蓄力状态不攻击，想要释放的话再次附着到该同伴身上即可，这样的好处在于等待敌人进入攻击范围的过程中，主角可以轻松躲避弹幕。

MP的消耗与恢复

使用各种武器进行攻击时都会消耗队伍的MP，画面上方的MP槽表示当前我方的MP量，每次使用武器都必须消耗一点MP点数，上方MP槽旁表示的是当前MP的剩余点数，当点数显示为0的时候，将无法再使用武器攻击。每次攻击命中敌人后，敌人会掉落水晶，然后操纵灵魂接住水晶就可以使MP值迅速回升，水晶的大小与MP回复量成正比。收集水晶时可以用普通攻击来打击敌人，这样能够减少同伴VIT值的消耗，场景中雾的浓度越高，攻击敌人后出现的水晶也会越多，依照不同模式下雾的浓度来切换武器模式并获得水晶是积累MP最重要的技巧。

角色的移动

本作没有传统游戏中的移动概念，通常情况下同伴是无法移动的。不过游戏中还是存在特殊的方式让角色移动，例如骑士和剑士可以在C模式攻击之后进行移动，其他职业也可以通过发动锻造后的武器所附加的R.C.E特效强制人物进行移动。移动的方式一般只能直线向前或向后，因此在移动时一定要避免让角色进入死角。

回合系统和时间

游戏的每一章都分为数个回合，每个回合的时间为60秒，角色每次蓄力时都会消耗时间（蓄好力后时间会自动停下来），被敌人的弹幕打中也会扣除时间，扣除时间的多少随着怪物等级的提升而增加，被后期的BOSS级怪物打中一次会被扣除非常多的时间。时间结束后算消耗一回合，下回合开始时敌人会回复部分HP，总回合数消耗完还无法打倒敌人则GAME OVER。另外在回合中按下START键可以选择强制结束回合，强制结束时可以用剩余的时间换取好处，其中第一项是用时间换取MP，第二项是用时间换取EXP。

敌人的行动槽与玩家的回避方法

屏幕左方的槽是当前场景中敌人的行动槽，每当敌人的行动槽到达顶部时就会发动攻击，敌人攻击的对象不是骑士而是身为灵魂的主角，此时要操纵灵魂像STG中躲子弹那样来躲避敌人的攻击。在回避敌人的子弹时如果能擦着敌人的子弹躲过去，威斯普的名字会在一定时间内呈现蓝色，此时会根据蓝色名字持续时间的长短增加战斗后获得的EXP，回避弹幕不消耗时间。



障碍物与宝箱

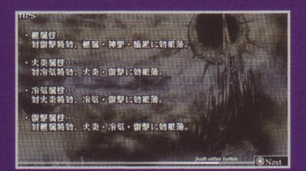
游戏中存在宝箱和障碍物，宝箱和障碍物也和敌人一样有耐久值，攻击它们就会减少其耐久。障碍物共有三个状态，分别是完整状态、破坏状态和完全破坏状态。将灵魂移动到宝箱或障碍物上可以看到当前物体的破坏率，当障碍物处于破坏状态和完全破坏状态时会掉落道具，此时接住掉落的道具就能在过关后使用了。游戏后期出现的魔法地板同样属于障碍物，破坏后会出现宝箱，另外宝箱中还有可能出现宝箱怪，将宝箱怪打倒才可能获得宝箱中的道具，不过宝箱怪出现后会逃走，一定要在它逃走前打倒。当宝箱和障碍物处于完全破坏状态后一定回合还会重生（注意只有战士才能将破坏率100%状态下的障碍物打成完全破坏状态，完全破坏状态下的障碍物残骸会从地图上完全消失），重生后再次击破的话也会掉落武器或道具。一般来说，无论是障碍物还是宝箱，第一次打破得到的都是关键道具，第二次打破后则会得到武器（部分也会再次掉落关键道具）。

地形落差

战斗中右下角的Height显示的就是地形高低度，地形差会影响角色的蓄力速度，站在越高的地方角色蓄力的速度也就越快，如果使用带有吹飞效果的角色攻击敌人，或者将敌人从高处击落时有一定几率造成昏迷或者会心一击效果，游戏中会心一击的效果为敌人的HP降低到1，但对BOSS无效。

属性系统

游戏中的属性一共分为六种，分别为无属性、雷属性、炎属性、冰属性、圣属性、暗属性，它们两两对应，技能发动时每种属性又会有不同的特殊效果。



无属性	对雷属性有特效，对无属性、圣属性及暗属性效果薄弱，发动技能时伤害为正常值的2倍。
雷属性	对无属性有特效，对炎属性、冰属性及雷属性效果薄弱，发动技能后敌人一定时间内攻击命中降低，且移动速度大减。
炎属性	对冰属性有特效，对炎属性和雷属性效果薄弱，发动技能后敌人一定时间内无法自动回复HP，且HP会慢慢减少。
冰属性	对炎属性有特效，对冰属性和雷属性效果薄弱，发动技能后敌人一定时间无法移动和攻击。
圣属性	对暗属性有特效，对无属性和圣属性效果薄弱，发动技能后敌人掉落的水晶数为正常值的2倍。
暗属性	对圣属性有特效，对无属性和暗属性效果薄弱，发动技能后敌人完全停止HP回复能力。

レベリング模式

在准备界面里可以进入レベリング模式，在正篇中完成的章节能够在这里再次挑战，不过只能使用电脑提供的无名战士和武器，而角色的等级以及武器都和玩家当前级别相同。另外在这个模式中获得的武器、经验值和锻造晶石等都可以在正篇中使用，但是关键道具无法在这个模式中获得，因此想要获得关键道具还是要在主线战斗中多收集。

关于战斗的胜利条件

战斗时画面的下方有一栏显示着当前我方杀戮槽的状态栏，该状态栏除了可观察敌人的HP剩余情况外，还可以查看杀戮槽的完成情况，我方的杀戮槽会呈现出纵、横、斜三种直线，杀死对应敌人后该槽就会显示KILL，当KILL显示排列成纵、横、斜三种直线的时候就可以通过该关卡了。如果在该回合内没有完成上述条件的话，就会进入下个回合继续战斗，而下一个回合中的敌人种类则需要玩家按下4个不同的按键来抽取。BOSS战中不用抽取敌人，只要打倒BOSS即可过关。每打倒一名敌人都可以获得一定数量的经验值，这时在系统菜单画面可以对人物进行经验值的分配。

躲避模式

战斗中按下L键可以进入躲避模式，该模式下受到的全部伤害减半，也就是说时间扣除会变为正常的一半，但是无法做躲避外的任何行动，多用于躲避BOSS的弹幕。

武器篇



武器、关键道具以及同伴加入的方法

战斗想要不靠武器就打倒敌人几乎是不可能的事，开始战斗前就可以选择武器或道具装备到画面上下左右4个道具栏中，武器有职业和模式的限制，职业限制就不多说了，不同的职业使用的武器不同，在装备时可以查看战场中是否有角色能使用该武器。进入战斗后选取武器再拖到要附着的骑士身上就可以使用武器进行攻击了。道具一般都是指关键道具，这种道具是用来让战场上的骑士们加入我方的贵重道具，可以收服同伴用的关键道具都会用黄字“Key Item”来表明，此时将其装到道具栏中就能在战斗时交给对应的骑士，那么骑士会在战斗结束后正式加入我方。各种关键道具的取得方法大多是打破关卡中的宝箱和障碍物后获得。

武器强化与特效

游戏中的武器可以进行最多九次强化，每成功强化一次都可以增加武器蓄力攻击时的攻击力，失败的话则会降低武器的耐久度。强化需要消耗オーブ和メディウム两种特殊水晶，打倒敌人或者破坏场景中的障碍物都可以获得，获得的种类和玩家使用的武器属性是一样的。另外强化最重要的一点就是会附加高级技能或R.E.C效果，一般武器最多可附加3个R.E.C效果（在武器状态下可以查看，也就是E−1、E−2和E−3）。当战斗画面左上角的HIT数与R.E.C效果的发动所需HIT数相同时就能够发动武器的R.E.C，例如5号技能就是在攻击HIT数达到5 HIT时使用该特效武器即可。R.E.C效果十分丰富，例如强制移动，回复角色的VIT等等，当然还有可以直接秒杀BOSS的特效，游戏中一共有100种特效（玩家可以在战斗中按START键后选第3项查看），当然这些特效不是全都对玩家都有利，也有诸如发动后让同伴的VIT减少，或者是蓄力速度减慢等不利的特效。



武器的耐久值与统合

游戏中任何武器都有耐久值的设定，在武器处显示的DR值就是武器当前的耐久值，每当玩家使用该武器战斗一回合（注意是回合不是使用次数）后武器的耐久度都会减少1点，耐久值到0时该武器就会自动消失。同种类武器之间可以使用武器统合指令来叠加武器的耐久值，统合后两把武器的剩余耐久值会相加，但要注意统合后武器的强化值会归0。一般来说同种类武器统合到很高的数值后，可以考虑一次性强化到+9，这样能够获得更多的特效并发挥武器的最大威力。

武器的技能和高级技能

把武器拖到同伴身上后会进行蓄力，蓄满力后就可以发动武器的技能对敌人进行攻击了。武器进行强化后有可能习得高级技能，部分武器获得后可能直接就带有高级技能，而发动武器的高级技能攻击（HI−SKILL）必须满足两个条件，一为该武器拥有高技能，二为角色的属性与武器相同。满足条件后在战斗中就可以发动威力超强且华丽无比的高级技能攻击，但代价是攻击完毕后该武器本回合内就无法再次使用了，因此一般只能在BOSS战中作为杀手锏使用。



关于攻击的伤害率

在攻击范围中的敌人会在其身上显示一个百分比，这就是该次攻击对敌人伤害的百分比，一般来说属性被克的敌人能造成200%的伤害，而属性相同的敌人则会减轻伤害。另外敌人所处的攻击位置也会对伤害率产生影响，当敌人完全在范围内的格子时威力为标准值，敌人身体有一半在范围外的话同样也能造成伤害，只不过伤害率会减低，这点从百分比数值上也能看出来，所以在发动攻击时切记不可过急，最好等敌人完全进入范围内再发动比较好。





同伴如何升级

本作中的角色是不会在战斗中自动升级的，每回合的战斗结束后都会获得一定量的EXP，此时在装备画面中选择“EXP振り分け”就可以给不同的角色进行升级，每次分配EXP最少都要达到升1级的数值才可以操作。每个角色最高等级为99，不过要注意初期加入的角色等级上限是不一样的。升级后的好处有以下几点：

1. 角色会回复少许的VIT，回复量根据各个角色不同有所区别
2. 角色最大VIT值增加
3. 可以使用的武器等级增加
4. 追击造成的伤害增加

同伴的VIT值与ROY值

VIT值类似于角色的生命值，影响到我方同伴的生命。每次发动攻击都会消耗VIT值，具体为普通攻击0.1、使用武器攻击0.5、高级技能攻击1.0。每次升级都可以恢复一定的VIT值，角色的VIT值减到0时就会死亡，死亡的角色是无法复活的，因此如何合理的使用角色也非常重要。如果当某位角色的VIT值降到无法恢复的时候，可以选择将他进行“灵魂继承”，那么他的部分能力值可以附加到另一名角色的身上，如果两名角色有特殊关系的话，融合后继承的能力会增加。ROY值则表示角色的忠诚度，忠诚度越高的角色在战场上的行动会越活跃。

战场中的NPC

在战场中除了有可以控制的同伴外，还会出现NPC，玩家可以用在游戏中获得的关键道具与其交换武器，一般来说这些武器的属性都比较好，要注意的是得到的武器类型和属性是随机决定的，且强化的次数必定是0，耐久度则会在11到18之间随机浮动。



职业特性

与其他RPG一样，本作也同样存在职业系统。游戏里一共有7种职业，不同的职业在攻击方式、使用武器以及攻击范围等各个方面会有不小的差别。

职业名称	职业特点
デュエリスト（剑士）	使用华丽的剑技作为攻击手段，只能向前方和左方攻击。L模式下以直线攻击为主，射程高达5格。C模式下攻击范围变为十字型，攻击时会进行移动，且无视地形差，但是要注意移动时避免进入死角（只能向可以攻击的方向移动）。
ウォーリア（战士）	以斧系等重武器为主，攻击力较高，攻击的方向为左方和前方，L模式下攻击范围呈横线，C模式下为3方向的广范围攻击，该职业除了攻击高外还可以让障碍物进入完全破坏状态，这也是所有职业中惟一能够完全破坏障碍物的职业。
ハーミット（刺客）	以匕首等速度型武器为主，蓄力速度快是其优点，攻击的方向为后方和右方，L模式下为“V”字型的范围攻击，攻击同时还附带异常状态，C模式则为自身周围2条直线型的范围攻击。
アーチャー（弓箭手）	使用远程系武器攻击，威力高但是无法打到离自己很近的敌人，攻击的方向为后方和右方，L模式下攻击范围为直线，威力较高，C模式下变为直线+十字型的范围攻击，发动速度很快。
プリエステス（圣女）	女性的魔法系职业，使用魔法作为主要的攻击手段，攻击的方向为后方和右方，L模式下为“T”字型的范围攻击，射程非常长，C模式下则为直线范围内放置魔法阵，敌人一但移动到魔法阵上会造成巨大伤害，魔法阵的持续时间为30秒。
ウィザード（巫师）	男性的魔法系职业，相比圣女来说魔法威力和范围更高，攻击的方向为后方和右方，L模式下为直线范围内放置魔法阵，不过有效时间只有20秒，C模式下为大十字范围魔法，缺点是发动速度慢。
ランスナイト（骑兵）	机动性是所有职业中最高的，攻击方向没有任何限制，L模式为直线攻击，在普通攻击后能够进行直线行动，C模式下则为前方2×3格的矩形攻击，范围大但无法攻击到有高度差的敌人。



注1：攻略中，NPC式的同伴归类在了可获得的道具中，由于NPC的奖励是随机的，因此没有写出具体奖励的道具名称。
注2：可获得道具中没有标注重生的即破坏场景内的障碍物即可获得，不用战士将其完全破坏。

Scene 1 运ばれし者の目觉め

胜利条件：全敌单位击破/6个回合内构筑1条杀戮槽

可入手的道具：手编みのマフラー/爱用のジョッキ/エンゲージリング/ペーパーナイフ/魂のるつぼ（烛台重生后）

可加入角色：ヨハン（战士）

游戏的初级关卡，难度比较低，多熟悉一下操作吧。胜利条件只要构成任意一条线的杀戮槽即可，没有横向竖向或斜方向的限制。本关场景中只有1名战士，因此在武器配置方面只要装备“冻てついた斧”和“スラッシャー”足矣，场景中有3个烛台和1个宝箱，完全破坏可以取得4个关键道具（半破坏状态下有一半的入手概率）。战斗中多使用“冻てついた斧”，它包含的范围可以攻击到所有敌人和烛台，第一个回合将烛台内的道具“手编みのマフラー”拿到手后第2回合装备上交给场景内的战士ヨハン，这样过关后他就会加入，一般来说2个回合即可结束战斗。不过想要获得“魂のるつぼ”的话必须在第1回合将下方的烛台完全破坏，然后第3个回合烛台就会重生，使用武器攻击时注意MP的消耗和收集，多切换两种攻击模式在浓雾状态下收集MP。



Scene 2 夜明けまでの长い路

胜利条件：全敌单位击破/7个回合内构筑1条杀戮槽

可入手的道具：琉璃色のオカリナ/皮の财布/细身のダーツ/ビスチエの添え木（烛台重生后）

可加入角色：モーラ（刺客）/バンズ（战士）

本关初始的参战角色是战士モーラ和刺客バンズ，先装备上“エンゲージリング”和“爱用のジョッキ”，并交给这两人就可以收到他们了。场景内的物品需要利用战士的两件装备“冻てついた斧”和“スラッシャー”才有足够的范围将其破坏，刺客的武器随便哪一件都行，建议用“ホットエッジス”。注意木箱要完全破坏，这样在第5回合才会重生新的木箱并得到“ビスチエの添え木”（建议多出来的回合直接跳过，否则很可能还没到第5回合就直接过关了），敌人方面要注意小妖精的弹幕，它的攻击非常恶心，本关的胜利条件比第一关要求要高，杀戮槽有横竖4格，过关回合数可能会消耗多一点。

Scene 3 狩る者と狩られる者

胜利条件：全敌单位击破/9个回合内构筑1条杀戮槽

可入手的道具：ウボラ像/酒瓶/ティーポット/かぎ针/クワ（木箱重生后）/一束の干草（草堆重生后）/NPCノートン（皮の财布）

可加入角色：ミシェル（战士）/マルディン（骑士）

本关想要获得所有的道具稍微有点难度，一定要计算好每个回合的走法。开始后第1回合着重以破坏场景内的障碍物为主。战士破坏木箱，骑士利用C模式攻击后可以移动的特性先移动到桥的对面，站在草堆的旁边再将桥面破坏获得两个道具，接着第二回合将骑士换成战士，这样就可以用战士将草堆完全破坏了。第3回合建议玩家将3个关键道具装上，其中两个用来收人（记得把骑士换回到场上），“皮の财布”交给上方的NPC后可以随机获得一件武器，然后直接将时间换成EXP结束本回合。接下来就是灭敌的时间了，这里比较自由，玩家可以先杀3个可构成一条杀戮槽的敌人待机，因为还有两个道具需要等木箱和草堆重生后才能获得。木箱破坏后3回合即可重生，而草堆则需要6回合，最快第2回合破坏也要等到第8回合才会重生，重生后将骑士的位置再次换上战士即可破坏获得最后的关键道具“一束の干草”，最后完成一条杀戮槽搞定收工。

Scene 4 人狼の现れし森

胜利条件：7回合内击破BOSS“人狼ジェイミ”

可入手的道具：羽根ペン／绯色のブローチ／万年笔／かぎ针／クーゼのレプリカ／NPCヨルゲン

可加入角色：ドライゼ（弓箭手）／フィレンゼ（战士）

第一场BOSS战，难度不算高。本关的场景内有3个草堆和1个宝箱，其中右下角的草堆和宝箱可以用初期配置战士的C和L模式攻击破坏，左上方的草堆用初期配置弓箭手的C模式攻击即可打中（注意攻击范围是会移动的），右上方的草堆需要换成刺客后用C模式攻击破坏。建议玩家前两个回合主要就以破坏草堆和宝箱为主，后5个回合全力攻击BOSS。BOSS的攻击力比较高，被碰到一下最少也要扣除6秒的时间，爪子攻击甚至可以扣除15秒时间，好在攻击速度很慢，注意如果第2关取得了“ビスチエの添え木”的话对BOSS使用能够削弱它的弹幕。初期可以多积累MP，等BOSS变回人型状态后猛攻即可，每次攻击不要间隔太久的时间，否则BOSS的体力是会慢慢回复的。



Scene 5 放たれし者の末路

胜利条件：全敌单位击破／9个回合内构筑1条杀戮槽

可入手的道具：圣水入りの瓶／秘密の小箱／圣なる首饰り／タリスマン／歪んだコイン／木の杖（木牌重生后）／シックなネクタイ（草堆重生后）／革靴（木箱2重生后）／リボンの发饰り（木箱1重生后）／NPCナージャ／NPCモニック／NPCメルフィ

可加入角色：フランセ（刺客）／エリカ（剑士）／ビリーズ（战士）

这是个非常麻烦的关卡，场景中有3个NPC和3个同伴，想要回收全部道具和同伴至少要2回合，但场景中的5个障碍物有4个会重生，也就是说应当先完全破坏会重生的障碍物再收人。开始后先将在场的剑士换成战士，2个战士的位置正好可以将草堆、木牌和两个木桶全部破坏，接着第2回合将最下方的战士换成骑士，将左边的战士换成剑士，第2回合开始后剑士用C模式攻击移动到最上方的阶梯处（就是最上层挨着两个木桶的位置），接着骑士用C模式攻击移动到草堆左边再把石头破坏掉（注意由于换职业后无法转动攻击方向，因此要将剑士换成战士完全破坏最上方的木桶）。接下来的3至4个回合就是回收道具和同伴，顺便将杀戮槽打成差一个敌人就可以过关的状态，等木牌等障碍物重生后将上方的剑士换成弓箭手，最上方的战士换成刺客。这样弓箭手的C模式攻击可以破坏下方的木牌和木桶，刺客可以破坏最上方的木桶，骑士可以破坏草堆，全部回收完成将杀戮槽构成一条线后过关。



Scene 6 动中の动

胜利条件：全敌单位击破／10个回合内构筑1条杀戮槽

可入手的道具：颜料绘の具／华奢な腕时计／羊皮纸／グリフグリル（木桶重生后）／カナヅチ（木箱重生后）／NPCドナテルロ／NPCイザベラ／NPCローベン

可加入角色：アロンソ（骑士）／ロルフ（巫师）／ロレンタ（刺客）

比较简单的关卡，一开始将下方的骑士换成战士，左边的巫师换成骑士，这样可以移动并破坏木桥获得第一个道具，接着利用骑士从木桥的右边绕到木桶的左边待机，下方的战士可完全破坏木箱，第2回合将骑士换成战士后完全破坏木桶，接下来就是杀敌并回收同伴和道具了（本关新出现的巫师一定要记得收服），4个回合后木桶和木箱都会重生，随便什么职业将其破坏后回收道具完毕，接下来构成一条杀戮槽过关。



Scene 7 大いなる赞

胜利条件：全敌单位击破／9个回合内构筑1条杀戮槽

可入手的道具：骑士十字章／小花の发饰り／小麦粉／すり钵（下方木桶重生后）／ハタキ（罐子重生后）／フルート／ミキシンググラス（上方木头重生后）／ミートチョッパー／六分仪／NPCマイミィ／NPCセバスティン

可加入角色：シモーヌ（圣女）／クロウゼフィ（骑士）／リリアン（剑士）

本关可以破坏的障碍物比较多，想要全部回收的话一定要计算好回合数字，除了宝箱外，场景内的障碍物都会重生，依旧是使用骑士的移动特性加战士的破坏特性快速将其破坏，4回合后重生即可再次将其破坏并回收道具（全部都是NPC道具），当然也不要忘记回收同伴和NPC身上的道具。杂兵方面没有太大的难度，注意新出现的美杜莎类敌人HP非常高，而且还会回复HP，利用多重锁定攻击一次性将其干掉吧。

Scene 8 四天王の宴

胜利条件：全敌单位击破/10个回合内构筑1条杀戮槽
可入手的道具：いちごキャンディ/演剧の鉴定券/坏れた弓/曜変天目/审判の天秤（左边的宝箱重生后）/ネタ账（左边的草重生后）/バイオリン（上方的草重生后）/NPCベリンダ/NPCマーベル/NPCオルソン
可加入角色：ボニータ（剑士）/フライベア（巫师）/リズ（圣女）

本关开始后左边的宝箱和草堆以及上方的草堆都可以破坏，但重生所需要的回合数比较多，因此建议玩家一开始将下方的剑士和上方的圣女都换成战士，用L和C模式攻击正好可以全部破坏，破坏后就可以回收下方的宝箱以及同伴了（注意本关的剑士VIT非常低，小心没过关就死亡），场景内的3个NPC那里可以得到不错的武器，有关键道具的话不要错过。敌人方面则要小心盾牌系的敌人，它们有一定几率可以防御攻击，本关新加入的巫师可以多加利用，C模式下的攻击范围很大。

Scene 9 暗跃の将

胜利条件：全敌单位击破/9个回合内构筑1条杀戮槽
可入手的道具：铁矿石/异国の短铳（宝箱重生后）/高级ティーセット（木箱重生后）/カンナ（木桶重生后）/NPCヤンターニャ/NPCベルゲフ/NPCバウマン
可加入角色：シュテリンガム（弓箭手）/アンナロッテ（骑士）/ニーナ（剑士）

本关的障碍物第一次破坏时有可能不会出现道具，这其中还包括让同伴加入的关键道具，如果破坏后没有出现道具的话就只能等障碍物重生了。下方的剑士可以先换成战士，这样一次能够完全破坏两个障碍物，骑士的作用比较大，一个人就能够破坏其他的障碍物（需要装备两种模式的武器），不过要注意本关的骑士VIT比较低，不要做无谓的攻击，另外地形的高低差也要注意。敌人尽量不要抽中会使用盾牌的即可。

Scene 10 协力者との邂逅

胜利条件：全敌单位击破/5个回合内构筑1条杀戮槽
可入手的道具：NPCマリオン
可加入角色：无

比较特别的关卡，本次与我方作战的是强力剑士“マリア”，她的能力非常高，装备L和C模式的任意武器各一把即可（她可以使用所有类型的武器）。不过要注意她的VIT，普通难度以上是比较低的，她要是中途阵亡的话会直接GAME OVER。场景中只有1名NPC，有关键道具的话给他交换武器吧，打得好的话2回合即可构成杀戮槽过关，从本关开始マリア会在部分关卡内强制出战。



Scene 11 暗の守り手

胜利条件：7个回合内击倒BOSS“裁きのリヴリア”
可入手的道具：色褪せたカバン/NPCギルテン/NPCサリダ
可加入角色：ワルダー（弓箭手）

纯BOSS战斗，本关可使用的角色是マリア加一名弓箭手，场景中还有2名NPC和一个宝箱，建议第1回合专心回收NPC的道具和同伴，要是玩家有“审判の天秤”记得对BOSS使用，能够削减BOSS的弹幕。BOSS的攻击招式威力高且范围大，类似大瀑布和满天星等攻击方式让能够躲避的空间比较小，对付它一定要以躲避为优先选择。将弓箭手和マリア的攻击锁定后等BOSS进入攻击范围就开始双重攻击，建议玩家两名角色都使用L模式的攻击，这样双重攻击只要武器不太差的话一次攻击可以轻松造成7000以上的伤害。BOSS的HP比较高，有24000左右，本战要有一定的耐性，千万不能冲到BOSS的弹幕下，稍不注意很容易被秒杀。

Scene 12 囁き蠢く者

胜利条件：全敌单位击破/5个回合内构筑1条敌人的杀戮槽
可入手的道具：NPCゲーニッツ
可加入角色：无

和第10关一样单独使用マリア的关卡，比较简单的关卡，不要过多的消耗VIT即可。场景中有一个NPC，如果玩家在第9关获得了“铁矿石”就可以和他交换道具，最少2个回合即可结束战斗。

Scene 13 神器を探す者たち

胜利条件：全敌单位击破/15个回合内构筑1条杀戮槽

可入手的道具：ヴェルテール叶卷/银の怀中时计/ドライフラワー/金制のしおり/高级ブラウス（左边的草堆重生后）/知的なメガネ（左边的宝箱重生后）/使い入んだ教科书（右边的宝箱重生后）/NPCエトランシ/NPCユラツィー

可加入角色：ディオラ（刺客）/ヒルデガルダ（剑士）

本关的几个收人用道具都比较好拿，只要破坏场景中的2个草堆加2个宝箱即可，但想要得到重生后的NPC道具就比较麻烦了，上方的刺客可以换成战士，这样就能够破坏上方的两个宝箱，下方的剑士先换成骑士，然后移动到左边的草堆附近后再换成战士破坏，由于本关的回合数比较多，因此障碍物重生的回合也比较长，尽量争取在2个回合内破坏3个障碍物，这样第10回合就会重生了，本关开始的场景中会出现4名敌人，而且杀戮槽也会变成5格，战斗的回合会大幅增加，マリア在本关会强制出战，不过依旧要小心她的VIT，最后别忘了回收2名同伴和2个NPC的道具。

Scene 14 常暗の翼

胜利条件：4个回合内击倒BOSS“堕天使メリッサ”

可入手的道具：蹄铁/ブライアのパイプ/バタークッキー/クマのぬいぐるみ/红茶壶/NPCジェスター/NPCジャスティン

可加入角色：ギーシェ（巫师）/ヨーゼフ（战士）

又是单独的BOSS战，本次的BOSS是堕天使メリッサ，她的能力不强，但本关要求的时间比较短，因此还是要抓紧时间。笔者的打法是第1回合装上2个NPC道具和2个收人道具先将同伴和物品回收，接着第2回合将右边的战士换成剑士，上方的巫师换成骑士，本次的3个职业（包括マリア自己）都装备可以在两个模式下使用的强力武器，这样3个空格用完还可以留下一个空格装备“圣なる首饰り”，对BOSS使用后可以大大减弱它的弹幕。骑士初始位置可以破坏上方的弓弩台和左边的桥，剑士能够破坏沙袋，右边的桥用マリア的C模式攻击破坏，最后一个弩台就必须用骑士移动后再破坏了。全部破坏完毕后全力攻击BOSS，3人一起锁定的话一次能造成6000以上的伤害，BOSS的HP只有12000，两次攻击即可搞定她。



Scene 15 叹きの果て

胜利条件：全敌单位击破/11个回合内构筑1条杀戮槽

可入手的道具：ひび割れた水晶/子供たちの似颜绘/ヤンターニャの药/天使の雕像/历战の鞍（宝箱重生后）/NPCメーベルージュ/NPCランドローク

可加入角色：メリル（圣女）/ジョアンナ（剑士）

本关的地形差落比较大，因此在选人方面也要做些取舍，第1回合可以先收同伴和道具，然后第2个回合将同伴更换为骑士和弓箭手。4个障碍物中有2个投石车，注意投石车的耐久值非常高，建议用マリア的技能逐个破坏它们，当然一定要小心她超低的VIT。宝箱有一定几率变成宝箱怪，如果是宝箱怪的话直接打死即可，没有的话必须用骑士移动到宝箱附近用战士将其完全破坏，这样才能在宝箱重生后得到削弱下一个BOSS的特殊道具。其他敌人方面尽量选择HP比较低的史莱姆系。注意本关的杀戮槽依旧有5格，最快也要5个回合左右才能达成。

Scene 16 暗を缠いし骑士

胜利条件：9个回合内击倒BOSS“黑骑士ガンツァー”

可入手的道具：ネクタイ留め/テーブルナプキン/魔剑の鞘（右边的骑士像重生后）/革の帽子（左边的骑士像重生后）/洗礼のヴェール（右边的骑士像第2次重生后）

可加入角色：ラインハルト（骑士）

依旧是单独的BOSS战，不过本关的BOSS非常强力，它的大部分攻击非常消耗时间不说，还有一招一击必杀技，当将同伴实体化后被其发现时，它会使用直线冲撞，被撞到的同伴会即死，因此本关战斗不能使用多重的锁定攻

击。BOSS的HP高达28000，建议玩家装备攻击力较强的双模式武器来对付它。场景中还有2个骑士像和2个烛台，烛台破坏即可得到道具，骑士像受到攻击后会变成敌人，将敌人杀死后2回合就会重生，再次破坏后才能得到让同伴加入的关键道具（最后一个NPC道具需要破坏第2次重生的雕像才能获得）。如果之前得到了"历战の鞍"可以对BOSS使用。



Scene 17

近付きつつある者

胜利条件：全敌单位击破/8个回合内构筑1条杀戮槽

可入手的道具：黑の法衣/台车の车轮/分厚い辞典/千切れた锁（木箱重生后）/NPCブラウニー/NPCフォーレンス/NPCアウラ

可加入角色：クローゼム（骑士）/アネット（圣女）

比较简单的关卡，由于マリア没有参与战斗，因此战斗的难度也下降了不少。初期我方的同伴是一名骑士和圣女，由于场景中的木箱会重生并可以得到对BOSS用的关键道具，因此建议第一个回合先用骑士的移动技能跑到木箱附近，然后切换成战士并破坏，5个回合后就会重生。木桥和木牌在圣女初期位置用L模式攻击即可，不过要注意她的VIT比较低。本关新出现的敌人中，要注意拿大棒子的野人，它们的子弹比较大，而且伤害很高，并且还会使用技能破坏场景中的障碍物，一定要注意回避。

Scene 18

力を求めし者たち

胜利条件：6个回合内击倒BOSS"堕天使メリッサ"

可入手的道具：叶土/小さな木箱/枝裁ちバサミ/メレディの乐谱/NPCウォンディ

可加入角色：フリッツ（战士）/オズワルド（弓箭手）

这次的BOSS是老朋友堕天使メリッサ，她的能力和之前相比没什么区别，不过这次她增加了一招特殊攻击，能够将玩家封印在圆形的魔法阵中，被封印後一定时间内会被困在里面不能与同伴实体化，一定要留心。场景中的2个武器箱、大炮和沙袋都可以破坏，建议第1个回合用来收人，第2回合给战士装备L模式的斧头，弓箭手装备C模式的弓箭，在初始位置就可以打破所有的障碍物。最后4个回合全力击破BOSS即可，BOSS的HP接近20000，不算很难，玩家可以根据情况更换能力高的同伴出战。

Scene 19

失われし理力

胜利条件：全敌单位击破/9个回合内构筑1条杀戮槽

可入手的道具：上品なスカーフ/乙女の日记账/割れたバッジ/幻兽ヤーデの角（木箱重生后）/涡巻きキャンディ（草堆重生后）NPCガストール/NPCファルメーユ/NPCクーリッヒ

可加入角色：ジュノー（巫师）/ハイネルローイ（骑士）

本关看上去比较复杂但实际很简单，两名同伴的初期位置就可以打中所有的敌人，另外要注意本关木箱重生后可以得到对BOSS用的关键道具，因此建议玩家优先破坏（注意草堆重生的回合比较长），实际上只要将骑士初期的位置换成战士即可，用两种模式的攻击可以将3个障碍物完全破坏，全部破坏后第2个回合即可回收NPC道具和同伴，等重生后回收完道具即可专心灭敌，本关的敌人非常弱。

Scene 20

城门に住む威胁

胜利条件：8回合内打倒BOSS"魔兽ガルム"和BOSS"兽王ダウタロス"

可入手的道具：可爱いワンピース/梦见の帽子/四叶のクローバー/NPCノーザンバーグ

可加入角色：ベアトリーチェ（刺客）

マリア会在本关再次出战，关卡的难度比较高，要同时对付两名BOSS。场景中的障碍物里都有收人用的道具，因此一定要击破，建议装备刺客的双模式武器，这样マリア也可以用，一个空格就可以让所有角色使用全模式的技能，第一个回合マリア向左边移动一格可以用L模式攻击打破上方的3个障碍物，接着优先对付画面中央会移动的魔兽ガルム，要小心它会使用一招降低角色VIT的技能，全力将其消灭后上方的兽王ダウタロス就会主动出击。这个BOSS会：唤杂兵，在它：唤时进行攻击不但能阻止杂兵的出现还能够对其造成大伤害。如果玩家有它们的关键道具也别忘记用，两名角色锁定后等待时机一起释放攻击效果不错，武器不差的话3次攻击足以消灭它。

Scene 21

迫り来る威胁

胜利条件：全敌单位击破/12个回合内构筑1条杀戮槽

可入手的道具：ヤクートのチーズ/钓竿/カーバンクル/ブレスレット/NPCドナトゥス/NPCヤナック/NPCメイスン

可加入角色：オリザ（剑士）/ダリア（圣女）

本关的场景非常狭窄，而且敌人非常多。开始后第1回合建议玩家先放置收人的道具，剩下两个空格放置双模式的剑士和圣女的武器，这样一个回合内即可收人又可以完成破坏障碍物，不过要注意本关新加入的剑士VIT低得有些离谱。障碍物要注意两个雕像，不但耐力非常高而且还会使用光弹攻击，一定要优先破坏，争取2个回合内将所有的障碍物破坏，第3回合就可以回收场景内3个NPC的道具了，接下来的9个回合要达成过关条件非常简单。另外要注意本关开始出现会使用扣除同伴VIT值招式的魔兽，注意与其站在一格的情况下不要与同伴实体化。

Scene 22

枢机卿の焦り

胜利条件：7个回合内击倒BOSS"堕天使メリッサ"

可入手的道具：机密文书/お果子の本/里表纸侧の本/黑曜石/默示录の书（左上方的书本重生后）/NPCノックス/NPCネスタ

可加入角色：カリーン（剑士）/バルタア（巫师）

非常麻烦的一关，麻烦的不在BOSS，而是场景中的障碍物。场景中有4本魔法书，每本魔法书都会掉落关键道具，而破坏它们的方法就很讨厌了，必须按照书本上显示的属性来给予攻击才能将其破坏，不用指定属性攻击魔法书不但得不到道具，书本还会不断地散落书页来攻击玩家。建议第1回合先将左上角的同伴换成战士或剑士，这样可以打中左上方的书本，按照书本的要求选用特定属性的武器先将其打破。其他的3个空格可以放置回收同伴和NPC的道具。第2回合按照下面3本书的要求方式改换属性不同的武器，然后用マリア逐一破坏它们，上方的魔法书依旧叫上方的同伴破坏（书本每回合都会重生，重生后的属性随机），这样2个回合就可以将道具回收完毕。接下来的BOSS就用老方法来对付吧。



Scene 23

魔女の手驹

胜利条件：全敌单位击破/23个回合内构筑1条杀戮槽

可入手的道具：ウィンドミル/一轮のバラ/バフォメットの面/壶の破片/暗黑の咒符（隐藏地板）/特制のお便当/破れた神圣书（隐藏地板重生后）/NPCノックス/NPCネスタ

可加入角色：ガノッシュ（弓箭手）/クリームヒルト（骑士）

本关的场景比较恶心，通道都很狭窄，不过比较多的回合数降低了关卡的难度。第1回合建议下方配置一名骑士，这样可以将石像破坏后再依次破坏几个空中回廊（就是木桥）回收道具，建议装备双模式武器，这样可以腾出空间来装收同伴的道具。本关加入的骑士等级只有1，收到后就可以将其换下来了。地图最右下角有一块地面是可以破坏的（移动到上面不会显示障碍的损坏度），先用我方的骑士移动到该位置将其破坏，然后再换上战士将其完全破坏，这样重生后就可以再次取得对BOSS的相关道具了。如果第2次破坏该位置的话能够发现秘道并进入23.5关，这样会对结局有影响。本关敌人方面没什么难度，要达成过关条件只用花4个回合就足够了。

Scene 24

新たなる侵食

胜利条件：全敌单位击破/9个回合内构筑1条杀戮槽

可入手的道具：纯银の香炉/传书鸠/战友のコート/从军记章/漆黑の羽根/古いアミュレット（下层右边的铠甲重生后）/NPCシュヴァイツ/NPCルカーナ

可加入角色：テオニール（战士）/ミナティール（刺客）

地形高低差非常厉害的一关，第1回合可以先收人和道具，接着可以在第2回合将上下方的同伴换成骑士，移动后再换成战士破坏下层右边的铠甲，铠甲的耐久度比较低很容易破坏。中层的位置只能放置弓箭手或巫师，最高处障碍物破坏完毕后换上巫师，从高处射击可以攻击到下层的大部分敌人，武器选择威力较高的，不然碰到高HP的敌人就比较麻烦了。

Scene 25

彷徨える心

胜利条件：8回合以内击倒BOSS"魔剑士レオネル"

可入手的道具：アイギスの盾/名剑の柄/丈夫な杖/NPCレアンセイラ

可加入角色：アトカーシャ（剑士）/モロゾフ（巫师）

本关的BOSS打起来比较轻松，BOSS会在三把剑中随机使用一把剑，不同的剑攻击效果都不一样，它每次只会使用一把剑，当有其他的剑掉落到地面时抓紧时间进行攻击，将武器破坏可以大大削减BOSS的攻击能力。场景的右边建议配备一名骑士，这样移动到武器架附近再换成战士可以全部破坏它们（当然用骑士也可以直接破坏），回收完道具后猛攻BOSS即可轻松干掉它。注意BOSS会使用近距离削减VIT的招式，不要在蓄力的过程中让其靠近。

Scene 26

魔女の台头

胜利条件：全敌单位击破/13个回合内构筑1条杀戮槽

可入手的道具：イヤリング/アルコールランプ/金工のヘアピン/ロウソク/NPCメイリッヒ

可加入角色：ボルドー（弓箭手）/ルドルフ（骑士）

地形差比较大的一关，第1回合先收人和道具，接着第2回合将上方的弓箭手换成刺客，右边的骑士换成剑士，下方的空点换成战士，这样可以破坏所有的障碍物，这次的障碍物重生后不会出现关键道具，因此回收完第一次的道具后就可以全力灭敌了，注意尽量不要抽中龙系和美杜莎系的敌人，不然会消耗不少VIT。

Scene 27

狮子の心を持つ男

胜利条件：6回合以内击倒BOSS“狙击手アクリーヌ”

可入手的道具：圣なる书物/大きな水筒/伸びた包

可加入角色：セリエ（剑士）/バスターク（战士）

本关的BOSS是狙击手アクリーヌ，她只会在平台的另一边移动，攻击方式几乎都是直线，躲在画面底端比较容易回避，但是要注意她的锁定攻击，伤害相当大，另外她还会回避攻击，尽量让其完全进入锁定范围再释放攻击。开始的空格位置上设置一名骑士可以破坏最左边的弩台，中间和右边的弩台可以用最下方的战士破坏，由于站位的关系本关弓箭手、巫师等职业不太好用，因此回收完同伴和道具后就直接派3名剑士上场，这样就可以打中平台大部分地方。BOSS的HP不高，2个剑士足以干掉她。

Scene 28

决战の前夜

胜利条件：全敌单位击破/14个回合内构筑1条杀戮槽

可入手的道具：ボロボロの伞/龙族の翼/业物のルーペ/NPCマルガレーテ

可加入角色：ローザ（圣女）

又是相当麻烦的关卡，场景内的障碍物中有2本魔法书，要用对应属性的攻击才能破坏，而且它们还有可能被魔物破坏，因此一定要抓紧时间进行道具回收工作。上方的魔法书用マリア的L模式攻击即可破坏，下方圣女在初始位置使用L模式攻击即可，宝箱建议用マリア破坏，完成后就可以专心杀敌了。注意回收道具和同伴，最中间的空位置建议配置一名剑士或骑士，最后值得一提的是本关如果有得到“漆黑の羽毛”的话可以对マリア使用，能够让其技能攻击发生变化。

Scene 29

狮子と龙の对峙

胜利条件：8回合以内击倒BOSS“枢机卿ケイプホーン”

可入手的道具：ポケットチーフ/火打石/古代龙の骨（左下方的契约书）/NPCカーレット

可加入角色：ローザ（圣女）

这算是游戏中数一数二的BOSS，他会使用大范围攻击和削减我方MP的攻击招式，但只要注意躲避基本上没有太大威胁，场景中的契约书可以先破坏2个，留1个召唤杂兵用来补充MP。左边建议配置一名圣女，右边配置一名战士，这样装备两个职业的双模式武器，可以同时收回道具并展开攻击，最上方的两个烛台左边的用圣女即可破坏，右边的则麻烦一些，要控制マリア前进到中央位置才能破坏，对付BOSS多利用圣女和マリア的双重锁定攻击，进入后面几个回合时可以将右边的战士换成骑士，这样移动到中央位置后三重锁定，在BOSS咏唱时一起释放能造成上万的伤害，几次攻击即可干掉它。



Scene 30

潮流の行き着く先

胜利条件：9个回合内击倒BOSS“堕天使メリッサ”

可入手的道具：スズケマキの药粉/愈しのハーブ/星の砂の小瓶/ガラスの砂时计/ボロボロの绘本/圣なる杯

可加入角色：无

本关比较麻烦的是收集场景内的道具，推荐左边配置一名圣女右边配置一名战士，这样可以攻击到除右上方烛台外所有的障碍物，右上方的烛台可以用マリア破坏，不过要注意两个雕像的耐力比较高，全道具回收大概要3个回合左右的时间，接下来只要专心对付BOSS即可，有对BOSS使用的道具千万别忘了用，她的攻击方式和前面几次没什么区别，只是HP增加了，对付她的方法就不再多说了。

Scene 31

夜へ向かって

胜利条件：全敌单位击破/8个回合内构筑1条杀戮槽

可入手的道具：猛兽の牙/铜の烛台/纤细な发留め/天使のベル/NPCドーロン

可加入角色：マイスリーン（圣女）

本关的宝箱比较多，因此打出宝箱怪的几率自然也就高，建议将下方的空位换上剑士，然后装备剑士和圣女的双模式武器，这样一回合就可以打掉下方两个宝箱，顺便可以回收同伴和NPC道具。中央的龙骨桥耐久度非常高，一般要花上2个回合才能将其完全破坏，建议挑选VIT高的同伴出战。接着第2个回合将上方的圣女换成剑士，一路上前才能打中最上方的宝箱，全部回收完毕后将上方的剑士换成圣女、巫师或弓箭手，居高临下用大范围技能攻击敌人相当爽。

Scene 32

咒われし者たち

胜利条件：全敌单位击破/16个回合内构筑1条杀戮槽

可入手的道具：龙の鳞/战历の颊当て/インク瓶/ガルディアの石版/NPCダーダネーラ/NPCユフィール

可加入角色：ロンダイン（战士）/マームード（巫师）

本关依旧比较麻烦，几个障碍物都散落在场景四周，再加上众多的NPC同伴，想要全部回收至少要消耗5个回合的时间。优先回收同伴和NPC道具，接着将下方的同伴换成剑士，左边的换成刺客，这样就可以攻击到最上方的石棺了，注意石棺的耐久度很高，最好两个人一起攻击避免单名角色过多消耗VIT。敌人方面没什么太大的难度，注意剑型敌人的直线型攻击即可，10个回合的时间足以过关了。

Scene 33

最果て种族

胜利条件：全敌单位击破/8个回合内构筑1条杀戮槽

可入手的道具：折れたダガー/NPCシエンナ/NPCマイラ

可加入角色：ナタリエ（刺客）

本关一开始看上去很恐怖，有一大堆可以破坏的吊桥和木头，实际上根本没必要破坏，因为只有惟一的墓碑会掉落道具。第1个回合先回收刺客和道具，顺便给刺客装备C模式的武器即可1回合回收道具。第2回合开始下方配置一名剑士，右边配置一名战士，这样就可以将敌人从外围包围起来，2个回合内构成一条杀戮槽后过关。

Scene 34

龙の末裔の挑战

胜利条件：9个回合内击倒BOSS“不死なるヴィルゴ”

可入手的道具：古文书/家纹のエンブレム/NPCティゴット/NPCギアーク

可加入角色：ヴィシュナ（刺客）

本关的BOSS能力非常强，攻击范围大并且还会使用集中的攻击，一定要随时注意BOSS的行动槽。战斗的第1个回合可以优先把场景内的同伴收了，她的等级可是高达50哦。接着在右边配置一名骑士，这样可以破坏上方的墓碑和右边的木桥，其他的障碍物就不用破坏了，没什么有价值的东西（注意墓碑被破坏后会变成杂兵）。回收完毕后全力围攻BOSS，要注意后期BOSS放出的幽灵，碰到的话会削减大量的MP。



Scene 35

边境の元舞曲

胜利条件：5个回合内击倒BOSS“ヴィーニャ”
可入手的道具：NPCワトゥヌ
可加入角色：オットー（骑士）

依旧是单独的BOSS战斗，本关的回合数比较少，因此一定要抓紧时间。一开始的回合装上几个收人用的关键道具，然后在下方配置一名骑士，这样可以用一把双模式的枪给两名骑士用，要是玩家在前面的关卡获得了“ボロボロの绘本”则可以对BOSS使用。BOSS的攻击除了范围大外没有其他的特点了，将其包抄起来两个回合可以轻松搞定。

Scene 36

夺われしℓ亡骸の行方

胜利条件：全敌单位击破/12个回合内构筑1条杀戮槽
可入手的道具：方位磁石/友人からの手纸/コーヒー豆/银の花入れ/NPCマードラ/NPCモルガン/NPCパラライティカ
可加入角色：サーランド（刺客）/ハーゲン（战士）

两场连续的BOSS战后又到了稍微轻松的杂兵战，本关可以回收的同伴和道具都比较多，先用2个回合来回收，下方的空位可以配置上一名战士，这样能够破坏下方的石头和木桶（注意石头的耐久值很高，需要达到100%的破坏度才会出现道具，建议多使用高威力武器进行攻击以减少VIT的消耗），右边的战士回收后可以替换成骑士，左边的刺客同样可以换成大范围攻击的巫师，将4个障碍物全部破坏后能够得到3个收服同伴用的道具，敌人依旧没什么难点，可在12个回合轻松过关。

Scene 37

枢机卿の忘れ形见

胜利条件：全敌单位击破/9个回合内构筑1条杀戮槽
可入手的道具：ハンドボール/锖びかけのカルド/黑い魔法书/NPCリベルタ/NPCレモネ
可加入角色：ヴェルナー（战士）/グリムウッド（巫师）

比上一关还要简单，不过本关的地形高低落差非常大，初始位置的战士建议和下方的空位换一下，这样在上方放置一名骑士就可以直接攻击到上方的石块和木箱，上方的怪物蛋在破坏完后有可能会出现美杜莎，也有可能会出现高级武器。上方的巫师可以不用更换，在C模式攻击下全场景内的敌人都可以击中，本关大部分都是飞行系的敌人，多使用对应属性的武器攻击，另外在飞行系怪物蓄力时伤害率也会变成200%，一定要多加利用。

Scene 38

二人の追迹者

胜利条件：4个回合内击倒BOSS“悲运のピスチェ”
可入手的道具：无
可加入角色：フラウベリカ（剑士）/アマルガン（弓箭手）

本关BOSS的实力不强，但比较恶心的是本关的地形以及BOSS的特殊能力。BOSS的HP只有12000，但它的HP回复能力非常高，还会在战斗中停留于各个平台上，停留后BOSS会使用HP回复技能，HP回复量从数百到上万不等，因此对付它的最好方法是将其一击必杀。出战角色建议下方配置一名骑士，右边配置一名战士，左上方的巫师不用更换，战斗开始后让骑士移动到平台的右下角附近，然后更换角色为剑士，三名同伴尽量配置攻击力最高的武器，这样三人锁定的情况下待其飞到平台上一起释放即可将其一击必杀，场景中的蛋破坏后会出现高级武器，不过本关只有4个回合的时间，是否破坏就看玩家心里有没有底了。



Scene 39

迷宫の只中へ

胜利条件：全敌单位击破/10个回合内构筑1条杀戮槽
可入手的道具：蓄音石/勾玉/水晶玉/银星证/NPCミューセ/NPCフィロ
可加入角色：アルフレット（骑士）

比较简单的关卡，第1回合先把场景内的道具回收了，再将上方的出战单位更换为巫师，C模式攻击可以打中下方大部分的位置。下方的骑士可以移动到左边水晶附近，然后再将其更改为圣女，这样能够破坏左边的水晶。本关的敌人大部分HP都比较厚，尽量使用高威力武器出战吧，注意如果宝箱变成宝箱怪的话，一定要在其逃走前将其击破，否则会浪费很多回合来等待宝箱重生。

Scene 40 狮子心王の封印

胜利条件：全敌单位击破/13个回合内构筑1条杀戮槽

可入手的道具：地味なタオル/古金の键/厚手のマント/一房の发の毛/银のティアラ/NPCメビィナ

可加入角色：カレナ（圣女）

开始的战斗单位可以在下方配置骑士，右边配置战士，这样骑士能够破坏右上方的水晶，其他位置两名同伴也都可以打中。接下来第2回合就可以回收同伴和道具了，全部完成后专心对敌，这里的龙系敌人非常多，小心它们的大范围旋风攻击，还有地狱犬的VIT攻击，一定要回避。本关有13个回合的时间，总体来说还是比较充裕的。

Scene 41 结界の崩坏

胜利条件：6个回合内击倒BOSS“从者サキト”

可入手的道具：装饰のある手镜

可加入角色：エーニーテ（剑士）

这个BOSS的防御能力和HP都比较弱，但是攻击范围却相当广，特别是释放星云攻击时，我方的躲避空间极小，因此玩家在移动上一定要小心。先将下方的剑士换成骑士，然后移动到下方最右边的空格处，顺便把旁边的木栏破坏掉。第2回合将下方换成战士，上方换成巫师就可以开始总攻了，BOSS会在中央的8个平台上随机转移，让巫师和战士都使用C模式攻击，蓄力完锁定好，只要BOSS一转移到攻击范围就释放攻击，锁定完毕后如果BOSS没有进入范围那么全力躲避弹幕即可。注意BOSS会时不时放出3个分身，玩家是无法看破分身与本体的，不过只要分身进入攻击范围直接攻击，那么分身受到攻击必定会消失（本体受到攻击时分身会全部消失），本关只有6个回合，尽量挑选高威力武器出战。



Scene 42 皇女の夸り

胜利条件：全敌单位击破/16个回合内构筑1条杀戮槽

可入手的道具：NPCゴンドナ/NPCナーハル

可加入角色：ルチア（刺客）

本关一开始同伴的站位极不合理，第1个回合可以先将NPC道具和同伴回收，第2个回合将右边和下方的同伴换成战士，左边可以配置一名巫师或弓箭手，这样攻击范围基本上覆盖了除左上角的所有位置，抽敌人时如果抽中上方的妖精，那么解决完其他敌人就可以直接过关了，因为那个位置基本上是死角，不移动的话根本打不到。场景中的陷阱不用去刻意攻击，破坏了也没有任何好东西。本关有16个回合的时间，要达成1条杀戮槽绰绰有余。

Scene 43 魔女の苛立ち

胜利条件：全敌单位击破/16个回合内构筑1条杀戮槽

可入手的道具：NPCマギサ/NPCパーザ

可加入角色：ヤーヴス（巫师）/アリギエリ（圣女）

依旧是回合数比较充裕的杂兵战，开始后第1个回合可以负责回收同伴，接着将左边的圣女换成巫师或弓箭手以获得更大的攻击范围，下方可以换成骑士，这样移动后可以攻击到右下角的位置，右边则可以使用战士，基本上能够覆盖前方和右上角，骑士在移动时要注意别踩到机关上去。

Scene 44 远い记忆

胜利条件：7个回合内击倒BOSS“皇女アーリエ”

可入手的道具：ミセリコルディア/NPCムジカ/NPCチェリム

可加入角色：メリエネス （骑士）

虽然BOSS初期位置在正前方的高台上，但实际上她会经常在画面中央移动，因此我方可以在左边配置一名巫师，下方的骑士建议换到右边，而下方则配备一名剑士。开始后建议用C模式攻击一直向上方移动，到达最高处的平台后换成L模式攻击飞龙像，飞龙像耐久值非常高，我方的剑士要挑选一名VIT比较高的。骑士则向下方移动一格，第2回合后就将骑士

换成战士，这样攻击范围基本上包含了上下所有主要的位置。BOSS通常会乘坐飞龙在画面中飞行，将其HP削减到一定程度后她会在高台跳下来，此时用剑士猛攻即可。BOSS的攻击范围非常大，而且攻击的类型以及攻击速度也相当不俗，玩家移动灵魂时要时刻与其保持距离，一旦攻击锁定后就以回避为优先选择，这样能够保证我方的存活率。本战只有7个回合的时间，一定要抓住每一个攻击的机会。

Scene 45 超越を望みし者

胜利条件：全敌单位击破/11个回合内构筑1条杀戮槽
可入手的道具：NPCゼファ/NPCノーマ
可加入角色：ドーシカ（弓箭手）

最终BOSS战前的最后一场杂兵战了，本关还有最后一名同伴加入，收服后在左边配置巫师，右边配置战士，这样攻击范围包含了中央的大部分位置，敌人的强度和前几关没什么区别，尽量不要抽中皮糙肉厚的龙系魔物。场景中的所有障碍物和宝箱破坏后只会出现武器，玩家根据自己的情况决定是否破坏吧。

Scene 46 调停者の战い

胜利条件：20个回合内击倒BOSS“冥王ゾルゴナーク”
可入手的道具：无
可加入角色：无

倒数第二场BOSS战，本关マリア会再次出战，不过她那可怜的VIT，实在是让人心寒。冥王ゾルゴナーク实力自然强悍，玩家手中要是有“ガルディアの石版”的话可以对其使用，BOSS的本体分为三个部分，即它的三个头，一起释放弹幕的场面会非常壮观。由于BOSS是不会移动的，因此我方可以花2个回合的时间进行移动找好最佳的攻击位置，左边和右边开始都配备剑士，这样才能够跳到最上方的平台，然后左边换成刺客，刺客的蓄力速度很快能够节省不少时间。右边换成战士，配合マリア进行三重锁定攻击，武器攻击力越高越好。先将BOSS的左右两个头打掉后再全力攻击BOSS中央的头，每打掉BOSS的一个头战斗难度都会下降不少。将BOSS最后一个头干掉后中央的魂会出现，此时有“魂のるつぼ”可以对其使用，不过要小心此时画面上方的细小弹幕，碰到的话会直接结束本回合。本关虽然有20回合的时间，但由于BOSS的HP实在太高，而且还会进行回复，因此还是不能浪费攻击机会。

Scene 47 秩序と混沌の中で

胜利条件：18个回合内击倒BOSS“新生メロドニメルギス”
可入手的道具：无
可加入角色：无

最终BOSS的实力果然不是盖的，这里推荐给玩家一个快速秒杀BOSS的方法，就是利用武器的00号特效（エフェクティブ00）。职业方面建议使用剑士和圣女，左边配置圣女能够攻击到中央的平台，右边的剑士和下方的マリア也能够同时锁定中央的范围。当然最重要的是准备武器，能够使用“00号特效”的武器有“天使剑ロージア+9”和“フォーミュラー+8”，接着再挑选一些高HIT武器，例如“アイシクルピック”和“狮火铜棍”，用来累积HIT数的武器不能有特效，否则会在00号特效发动前就把HIT数消耗掉。战斗中先用高HIT武器累积HIT数，超过100后就可以换上“天使剑ロージア+9”和“フォーミュラー+8”发动00号特效了，00号特效发动前有很长的蓄力时间，此时最好对BOSS使用“天使のベル”来减少被击中的危险，等到BOSS一进入攻击范围就立刻发动。00号特效第一击只有1的伤害，随着HIT数的上升会逐渐增加伤害，最后一击的伤害高达65536，足以秒杀任何BOSS。当然玩家也可以使用保守打法，不过需要的回合和耐心就比较多了。

通关后系统会提示玩家存档，进入新游戏后会追加HARD难度，同时可以选择メリア篇开始新游戏，玩家还可以选择是否继承通关时遗留的同伴。如果之前进入了23.5关的话，那么结局会有所不同。





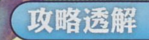
本作就系统而言，在同类RPG中算是异常另类了，不过复杂的战斗系统很容易让人望而却步，光是那长长的教学模式相信没多少人能够坚持看完，特别是对于国内玩家来说更是如此，但是熟悉系统后你会发现制作者的用心。相比NDS版，这次PSP版增加的内容不多，但依旧耐玩，特别是在上手后更是如此。总之，本作是核心向的慢热型游戏，推荐给喜欢另类游戏的玩家，本作绝对会给你带来全新的体验。

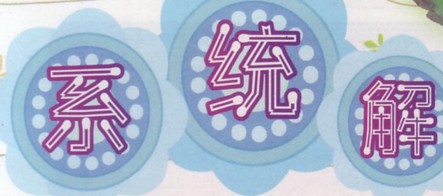


Gust的RPG招牌作品“《工作室》系列”登陆PSP平台！虽然这只是“《工作室》系列”第四作PS2版的复刻版，但增加了全新的剧情和全新的角色，所有工作室粉丝都不应该错过。如果这是你第一次接触此系列，那么就请在本篇攻略的指引下，畅游这炼金的世界。

文 花泽香菜 编 雷伊 美编 Juxi

尤蒂的工作室 古拉姆纳特的炼金术士 被囚禁的守护者	Gust	RPG	2010年4月8日	日版
ユーディーのアトリエ グラムナートの炼金术士 囚われの守人	1人	5040日元	无对应周边	





系统解析

操作方法

移动中

方向键/滑杆	移动
○	对话、调查
△	呼出快捷移动菜单
□	呼出菜单
×	跑动

菜单选择中

方向键/滑杆	选择目标或指令、切换页面
○	确定
△	切换情报显示
□	快进
×	取消
L·R	选择目标或指令

游戏中的时间单位

游戏中可以看到屏幕左上角挂着的时钟，盘面上6种不同的图案分别表示6刻。以12点方向的龙头图案为起点，时间按照顺时针方向行进，顺序为"龙>炎>阳>键>雷>月>龙"这样循环。短针指着两种图案之间，就以上一个图案来命名（例如短针在龙与炎之间，就称为龙之刻），可以在时钟左下角看到显示。长针每移动一步被称为1个单位时间，两刻进行切换正好需要走两圈，也就是20个单位时间。

如果觉得不好理解，我们可以这样举例：这个世界一周只有六天，分别是龙之刻、炎之刻、阳之刻、键之刻、雷之刻与月之刻。每一天是20个小时，正好是长针走两圈。这样一来就简单了吧。



炼金系统

既然游戏名为炼金工作室，自然炼金系统是重中之重。随着游戏的进行，玩家能通过各种渠道得到炼金配方参考书，书上记载了各种道具的调合方法与材料。首先调合必须在炼金工房进行，玩家要按照配方上的要求从各个采集地或者店铺以及敌人身上搜集素材，然后将这些素材按照配方进行按部就班的选择后，就能调合为目标道具了。

调合的成功率与两个因素有关。一是炼金器具的有无，游戏中总共存在10种炼金器具，有的在杂货店直接购买，也有的必须在迷宫才能获得。虽然没有炼金器具也能强行进行相关道具的调合，但失败的几率非常高，即使成功，道具的属性也不会好。还有一个因素就是角色的炼金等级，炼金等级是根据玩家调合道具的多少及难度来获得经验值进行提升的。如果角色的炼金等级达不到目标道具的炼金等级要求，即使拥有炼金器具也很容易失败。所以平时多进行调合绝对是百利而无一害。

道具属性的优劣

这个系列与其他游戏关于道具方面最大的区别就在于，即使是同一种道具，根据主效果与从属效果的区别也可能展现出完全不同的能力。影响道具主效果的因素在于调合时选用素材的区别——素材的品质（最实在的例子就是“空飞ぶほうき”的调合，下文会详细提到）、前提种类下细分的素材区别（比如要求用植物类素材时，选用葡萄和萝卜的区别有可能就会对主效果产生影响）都可能会产生这种影响。至于道具的从属效果，则是继承自调合素材原本的从属效果，从属效果本身有好也有坏，甚至还有无意义的，这些都需要玩家根据实际调合目标道具的需要进行取舍。另外所有的道具都有新鲜度的属性存在，随着游戏中时间的经过，道具的新鲜度会逐渐降低，直到最后坏掉无法使用。这一点在回复道具和炸弹上体现得特别明显，想要顺利地闯过后期迷宫，在道具的新鲜度保持上要下不少功夫。比较实用的方法就是在调合时加上耐久的从属效果。

总的来说，系统判断道具的优劣程度，主要是根据有利的从属效果的多少来给道具的品质打分。可以简单地认为，道具图片上的☆越多，这个道具就越好。



有关中和剂的说明

在调合中有时候会用到一种叫“中和剂”的素材，但是这种素材初期是哪里都采集不到的，刚入门的玩家一定为此伤透了脑筋。实际上所谓中和剂就是利用玩家手上的素材在工房进行调合就可以简单制作了，制作1个中和剂只需要消耗任意1个素材，还可以继承素材的从属效果。所以中和剂实际上可以看作是从属效果的转移手段之一。

素材的入手方法

主要的手段还是通过采集。在各个采集地上，人物接触素材就会自动入手（注意不能跑着或飞着接触，一定要走着接触）。另外还有一些特殊的素材是无法采集到的，必须通过打倒敌人、偷窃敌人等特殊手段才能拿到。游戏中图鉴能看到主要采集场所，后文也会给出详细的素材采集表，游戏过程中应该积极查阅。





背包与仓库

游戏初期主人公身上携带的背包空间只能装40个道具。随着冒险等级的提高，主人公的力量增强后，背包的空间也会得到提升（其实就是拿得动更多东西了）。具体来说LV14左右的时候会提升到56个，LV26左右的时候会提升到80个。以后不再增长。

仓库则是架设在工房里面的，空间固定为255个，采集到的材料可以放在里面。**注意：仓库并没有保存道具新鲜度的功能，放在仓库里的道具依然会腐坏。**

重要道具“空飞ぶほうき”的调合

游戏中期会要求调合“空飞ぶほうき”，如果调合不出特定的主效果就无法继续进行游戏。下表是具体调合方法。

名称	配方	效果	素材选择
空飞ぶほうき	生きているナワ+グラビ石×2+中和剂	在迷宫中飞行	最差品质的グラビ石
		瞬间脱出迷宫	良好品质的グラビ石
		城镇之间的移动不消耗时间	良好品质且珍稀度高的グラビ石

战斗系统

越是珍稀高档的素材，越是放在敌人分布强悍的地区，采集过程中免不了要进行战斗。虽然咋一看只是普通的RPG式战斗，但道具的重要性在“《工作室》系列”中远大于其他游戏。角色的冒险等级即使练到最高，面对后期的战斗也绝对是无力，满级的主人公被杂兵一回合灭杀的情况那可是相当常见。攻击与回复的手段几乎全靠道具来进行。一颗高威力高范围的炸弹，对敌人造成的伤害最起码可以达到角色攻击技能的10倍以上，而且还是群体伤害。请大家重视这一点：道具才是战斗的主要输出方式，角色技能只不过是同等于逃跑指令那样节约道具的手段。由于使用道具是炼金术士的特有能力，所以游戏中只有主人公尤蒂与海尔米娜可以使用道具。推荐前期重点培养海尔米娜，她速度上的高成长性能保证在后期迷宫里先发制人，这对于节约回复道具来说是至关重要的。

战斗中角色属性

敌我双方共通的属性有HP槽、MP槽与LP槽，分别代表生命力、魔力与体力。使用魔法会消耗MP、使用特技会消耗LP。但与其他游戏不同的是，不管哪个数值降为零，角色都会陷入战斗不能的状态，所以根据敌人属性的不同选用不同种类的攻击将其击倒也是影响战斗进程的一大要点。不过有一种例外，敌我当中会有一些角色一开始某个数值就不存在，但并不是说只要受到该种类的攻击就会一击毙命，相反恰恰是关于这种属性的攻击无法伤到他们分毫，属于完全无敌的状态。比如初期怪物ぷにぷに就是没有MP的，不管你用多么强力的对MP攻击也绝对无法杀死它。



与同伴的友好度

当与同伴组队时，一起进出迷宫或在城镇发生该同伴的特定剧情就会增加同伴的友好度。当友好度最大的时候，会有一张该同伴的专属CG出现。

城镇重要设施介绍

酒馆——

工房的架设与迁移

游戏初期工房架设在贝伦，随着其他城镇的出现，在酒馆处与酒馆主人对话就可以进行工房的架设与迁移。将工房架设在目标素材所在的城镇对于材料的新鲜度保存很有好处。架设工房时消耗10000G，迁移时将退还5000G。需要注意的是：迁移时仓库里的道具会全部被变卖掉，重要道具在迁移之前一定要记得转移到背包里。

委托任务

主要赚钱手段。与酒场主人对话可以接到各种委托任务。其中大多是道具的制作以及素材的调配，要在限定时间内完成。先给出一个基本报酬，再根据完成的品质和时间来加减。总之就是越早完成品质越好的道具任务，就能获得越多的钱。|红字注意调合道具的过程是会消耗时间的！要仔细计算在内。|/红字另外偶尔还会有讨伐任务，讨伐对象将表示在大地图上，直接过去干掉就行了。每次优秀完成委托任务都会获得人气，人气累积高以后还会触发特殊剧情。相反任务没能完成或是完成质量很低则会降低人气，所以接委托任务并不是越多越好，而是要量力而行，只选择自己有能力完成的。

住宿与存档

与酒馆主人对话可以选择住宿，一次100G，能够回复角色状态。住宿完毕后才可以进行存档。如果是在自己的工房中，那么在菜单中直接选择最后两排就可以住宿或是存档了。

量贩店——

最主要的用处就是量产道具。将自己炼成的道具拿去相应的量贩店登录（只能登录食料、药品与炸弹三种类别的道具），以后就可以在这个店用钱直接大量购买相同主效果与从属效果的道具了。比如强力炸弹与回复剂的量产，对于攻略迷宫可是很有用的。

农田——

随着剧情发展到中期，就可以使用农田。将道具或是素材（已经腐烂的也可以）种在田里，一段时间后再来就可以收获完全继承了从属效果的农产品素材。立刻将其制作成中和剂，再用中和剂去制作其他道具就是从属效果的主要继承方式。利用这个特点我们可以大量复制好的从属效果。

冰室——

随着剧情发展才能使用。主要的功能就是保存道具的新鲜度，放在冰室里的道具无论多久新鲜度都不会降低。

溶矿炉——

打造强力武器防具的场所。基本的流程是将矿石系的材料通过溶矿炉制作成铸块，接着由这铸块可以锻冶成各种各样的装备。也可以将装备还原成铸块。如果材料附有从属效果，那么最后制作出来的装备也附有从属效果。不断重复这一步骤就能最终制作成拥有许多从属效果的最强武器了。

图书馆——

游戏中后期可以进行道具的鉴定，将道具商原本是“????”标示的属性显示出来。





声音的主人，炼金术士尤蒂抱着头在桌边窜来窜去——一位刚出道的冒险者，希望能大量购买尤蒂独创的能让时间停止一瞬的“龙の砂时计”。然而订购量实在是过于巨大，几乎就要赶不及交货的日子，所以尤蒂才急得像热锅上的蚂蚁。“龙の砂时计”本来就是容不得出半点差错的高级调合品，然而越是这种关键时刻，大家越是清楚的王道剧情自然也会展开。忙中出错的尤蒂，没有注意到自己的一缕发丝落入了锅炉之中。随着一阵刺眼的白光闪过，调合失败自然不用说，没想到的是尤蒂竟然被传送到了200年后的世界，游戏也就此正式展开。

拉夫村

尤蒂泪流满面地站在自己的工房中。在自家宠物鹦鹉芬库的提醒下，发现家具都变成了老物。受不了家中的霉味想要换气，却发现门也生锈到无法打开的尤蒂，迫不得已只能选择最后的手段——从箱子里掏出了最牛逼的炸弹一颗，进行爆破！

炸掉大门后，准备外出透气的尤蒂刚跨出门槛一步就撞上了突然出现的神秘男子。在村中算是小有名气的尤蒂发现对方竟然不认识她，同时更加惊异地发现原本居住的小村庄竟然完全失去了痕迹！神秘男子称自己在贝伦东南方向听到爆破声才赶来的，发现这里早就是一片荒地，不可能有人居住。而关于“贝伦”这个名词，尤蒂也表示一无所知。双方在对话中偶然谈及年代的话题，尤蒂才察觉到自己已经来到了200年后的世界。为了在这个陌生的世界生存下去，自称维特斯的男子提议让尤蒂和他一起去贝伦生活。为了不成为野狼的饵食，尤蒂不得已之下收拾好为数不多道具和金钱，与维特斯一起踏上了旅途。



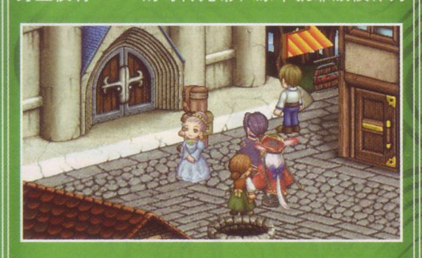


选择背包里最右边4星的“クラフト”来进行爆破工作。

学者之街 贝伦

（ヴェルン）

在维特斯的带领之下，尤蒂住进了贝伦酒馆2楼的旅店里。这里的旅店可以一次性将房间买下来，之后作为家居一直住下去。为了帮助身上仅有2000G的可怜尤蒂，原本就靠放债作为



生计的维特斯亲切地借给她10000G作为购买房间的钱，同时还告诉她赚钱的方法，也就是完成酒馆的委托任务。事不宜迟，叫上维特斯，先去周围的材料采集地一探究竟吧。

要点 可以自由行动后最好先去酒馆杂货店买下所有的炼制器具和书籍。炼制某些物品是需要特定器具的，而书籍记载着炼制方法以及材料的出处。

前往采集地收集材料时，记得雇用维特斯当打手，能让过程轻松很多。



贝伦采集地



场所	素材
1	魔法の草
	魔法の草
	蒸留石
2	魔法の草
	妖精の日伞
	魔法の草
3	魔法の草
	蒸留石
	四つ叶の詰め草
4	妖精の日伞
	妖精の日伞
	妖精の日伞
5	妖精の日伞
	魔法の草
	ニューズ
6	ニューズ
	蜂の巣
	ニューズ
7	蒸留石
	魔法の草
	绿纹石
8	黄金色の岩
	フロジストン
	魔法の草
9	蒸留石
	黄金色の岩
	岩ザクロ
10	赤辛子
	ニューズ
	蜂の巣
11	胡桃
	蜂の巣
12	魔法の草
	四つ叶の詰め草
	赤辛子
13	魔法の草
	赤辛子
	はぐるま草
14	魔法の草
	赤辛子
	はぐるま草
15	魔法の草
	赤辛子
16	魔法の草
	ニューズ
	はぐるま草
17	魔法の草
	オオオニブドウ
18	レジエン石
	黄金色の岩
19	魔法の草
	オオオニブドウ
20	魔法の草
	オオオニブドウ
	蜂の巣
21	蒸留石
21	月晶石
	黄金色の岩
22	蒸留石
	レジエン石
	黄金色の岩
23	オオオニブドウ
	月晶石
	オオオニブドウ
24	蒸留石
	蒸留石
	フロジストン
25	赤辛子
	魔法の草
	はぐるま草
26	赤辛子
	はぐるま草
	魔法の草
27	四つ叶の詰め草
	正体不明の卵
28	世界灵魂
	魔法の草
	月晶石
29	オオオニブドウ
	ペンデローク
	ニューズ
30	四つ叶の詰め草
	妖精の日伞
31	オオオニブドウ
	不死鸟のおっぽ
	ニューズ
32	四つ叶の詰め草
	妖精の日伞
33	オオオニブドウ
	蜂の巣
34	四つ叶の詰め草
	妖精の日伞
35	オオオニブドウ
	蜂の巣
	世界灵魂

要点 去一次采集地尽可能地多采取完成委托需要的材料，因为帮手的雇佣金是按每次进入采集地来支付的。不过要时刻注意委托的达成时限，不要误了时间。

升级是不会回复体力与魔力的。

尤蒂的冒险者等级达到LV2以后，回到城里会发生剧情。之后可以前往商业之街梅迪尔布鲁库。



从采集地回来后，爬在大树上打起盹儿的尤蒂被一名少女的自言自语吵醒，朦胧中看到站在桥头的少女还以为她要自尽，慌慌张张地前去阻止结果却摔下树来，反而吓了少女一跳。在与少女感觉少根筋的相互对话中，这位名叫拉斯蒂尔，来自梅迪尔布鲁库的少女轻易地相信了尤蒂来自200年前的话。两人成为了好友，并约好下次在商业之街梅迪尔布鲁格见面。

在贝伦逗留一段时间后，尤蒂终于决定启程前往梅迪尔布鲁格。然而刚一出门，就遇到了一位神秘的女性。好奇的尤蒂上前搭话，两人一拍即合。自此以后尤蒂可以雇用这位名为海尔米娜的好帮手了。



商业之街 梅迪尔布鲁格

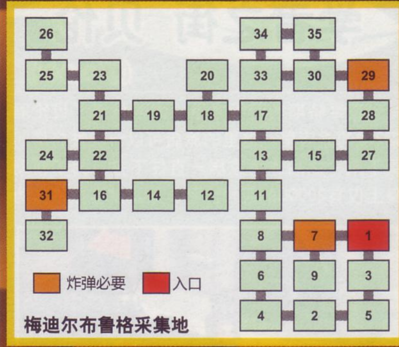
（メッテルベルグ）

到达梅迪尔布鲁格的瞬间，拉斯蒂尔立刻来到城门口迎接尤蒂，据闻这位大小姐竟然是每天都在城门口守候着尤蒂的到来，这让迟迟才来的尤蒂感到有些尴尬。接着拉斯蒂尔带着尤蒂开始游览整座城镇，最后来到她的家中作客。看着拉斯蒂尔口中所说的“又小又不整洁的房间”，尤蒂不仅泪流满面。两人在谈话中聊到尤蒂的故乡，看着尤蒂犯愁的样子，拉斯蒂尔决定帮助尤蒂回到200年前。在这之后可以前往农业之街莉萨。（以后多次跟拉斯蒂尔对话就可以收为同伴了。）



在梅迪尔布鲁格的酒馆中，可以看到一位玩牌输光全身家当的青年。跟尤蒂交谈一番后，这位名叫阿特尔贝鲁特的青年也可以加入尤蒂的队伍了。接下来老规矩，把街道与采集地整个搜查一番吧。

梅迪尔布鲁格采集地

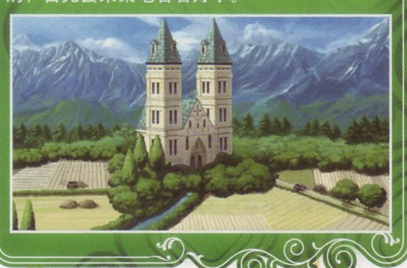


场所	素材
1	魔法の草
	ニューズ
	アステリア
2	妖精の日伞
	ニューズ
	魔法の草
3	ニューズ
	四つ叶の诘め草
	ニューズ
4	魔法の草
	フロジストン
	アステリア
5	フロジストン
	フロジストン
	妖精の日伞
6	アステリア
	ニューズ
	アステリア
7	ニューズ
	フロジストン
	妖精の日伞
8	アステリア
	ニューズ
	フロジストン
9	黑水晶
	妖精の日伞
	フロジストン
10	アステリア
	蒸留石
	黄金色の岩
11	ヤドクタケ
	黄金色の岩
	フロジストン
12	アステリア
	黄金色の岩
	ヤドクタケ
13	ヤドクタケ
	妖精の日伞
	月晶石
14	アステリア
	蒸留石
	盐
15	ユウバナの实
	魔法の草
	蜂の巢
16	アステリア
	蒸留石
	盐
17	魔法の草
	ヤドクタケ
	蜂の巢
18	魔法の草
	妖精の日伞
	妖精の日伞
19	魔法の草
	ヤドクタケ
	飞びカズラの绵毛
20	魔法の草
	妖精の日伞
	蜂の巢
21	魔法の草
	ヤドクタケ
	飞びカズラの绵毛
22	ヤドクタケ
	妖精の日伞
	妖精の日伞
23	月晶石
	魔法の草
	ニューズ
24	妖精の日伞
	ヤドクタケ
	妖精の日伞
25	月晶石
	魔法の草
	魔法の草
26	月晶石
	ヤドクタケ
	月晶石
27	ユウバナの实
	妖精の日伞
	ユウバナの实
28	ユウバナの实
	ニューズ
	四つ叶の诘め草
29	ユウバナの实
	ヤドクタケ
	ニューズ
30	黑水晶
	アードラの寝床
	妖精の日伞
31	盐
	蒸留石
	妖精の日伞
32	飞びカズラの绵毛
	蒸留石
	盐
33	黑水晶
	アードラの寝床
	妖精の日伞
34	黑水晶
	アードラの寝床
	妖精の日伞
35	黑水晶
	アードラの寝床
	妖精の日伞

农业之街 莉萨

(リサ)

来到莉萨后，刚进去就被一位古铜色皮肤的大叔叫住，交谈之后马鲁丁大叔成为同伴。找到广场上一位女剑士，与其交谈后也可以将这位名叫艾丝美拉达的女剑士拉为同伴。同样的，首先去采集地看看好了。



莉萨采集地

	28	25	26	24	27
	23	21	29	20 ★	22
19	15	18	30	17	14	16
	13	11		10	12
	9	7	6	5	8
		4	2	3	
			1		

★ BOSS
巨木
飞行扫把必要
炸弹必要
入口

莉萨采集地

场所	素材
1	妖精の日伞
	赤辛子
	蒸留石
2	オオオニブドウ
	胡桃
	蜂の巣
3	オオオニブドウ
	胡桃
	ニューズ
4	妖精の日伞
	赤辛子
	蒸留石
5	オオオニブドウ
	胡桃
	ニューズ
6	オオオニブドウ
	胡桃
	蜂の巣
7	魔法の草
	はぐるま草
	にんじん
8	オオオニブドウ
	胡桃
	ニューズ
9	魔法の草
	はぐるま草
	にんじん
10	フロジストン
	ヘビの抜け壳
	妖精の日伞
11	魔法の草
	はぐるま草
	にんじん
12	绿纹石
	ヘビの抜け壳
	妖精の日伞
13	魔法の草
	はぐるま草
	ひよこ豆
14	フロジストン
	蒸留石
	グラビ石
15	魔法の草
	はぐるま草
	ひよこ豆
16	フロジストン
	蒸留石
	グラビ石
17	フロジストン
	蒸留石
	妖精の日伞
18	魔法の草
	はぐるま草
	にんじん
19	魔法の草
	はぐるま草
	ひよこ豆
20	四つ叶の詰め草
	オオオニブドウ
	ニューズ
21	魔法の草
	はぐるま草
	ひよこ豆
22	飞びカズラの绵毛
	エアロライト
	グラビ石
23	魔法の草
	はぐるま草
	ひよこ豆
24	ニューズ
	ニューズ
	蜂の巣
25	胡桃
	魔法の草
	にんじん
26	胡桃
	魔法の草
	ひよこ豆
27	ニューズ
	エアロライト
	グラビ石
28	オオオニブドウ
	魔法の草
	オオオニブドウ
29	四つ叶の詰め草
	オオオニブドウ
	ヘビの抜け壳
30	四つ叶の詰め草
	オオオニブドウ
	ヘビの抜け壳

如此一来，初期的三个城镇都已经去过了。现在尤蒂要做的就是不断完成委托来赚钱。虽然过程枯燥了一点，但也只有加油了。目标是50000G，加油吧！

要点 赚到10000G左右的时候，最好是把工房迁徙到梅迪尔布鲁格去，好好利用那里的量贩店可以更快地赚齐50000G。与酒馆主人对话就可以进行工房的迁徙了。

遇到火山喷发的剧情后，来到梅迪尔布鲁格的广场就可以参加王国祭。祭奠中会举办3种活动，详细情况见下表。

活动	说明
キノコ狩り竞争	在60秒的限制时间内于梅迪尔布鲁格采集地采集特定的道具，拿得多的人就算胜利。ヤドクタケ、妖精の日伞、魔法の草、四つ叶の詰め草这四种道具才算有效。以运气为主的游戏，初期主要可以参加这个。赏金是2000～4000G，获得的道具是ヤドクタケ等等。
天览武术大会	尤蒂一人参加的6连战。有4个等级的比赛。由于允许携带道具参赛，所以请事前做好准备。获胜后会得到王的称赞，被称赞的次数越多，赛后得到的装备品就越好。赏金最高能达到10000G以上。
びっくりアイテム展览会	展示自己的道具来竞争珍惜度。比起品质更看重☆的个数。只要拿出☆很多的素材或者调合品基本就能获胜。虽然奖金不高，但通过连续获胜会逐渐累积成庞大的数字。



工房迁徙到梅迪尔布鲁格以后，多次去杂货店对话，可以触发幽灵剧情，之后可以将幽灵小姐巴梅拉收作同伴。这个角色相当强力，因为是幽灵所以没有HP与LP，只有MP攻击能对其造成伤害。但是注意在MP攻击怪物高出没的地方，要注意保护她，死亡次数过多就会真正死去……

当尤蒂达到冒险者LV15，炼金术LV12以上以后，在贝伦会发生剧情。在维特斯的建议下，尤蒂决定去女神之街阿尔迪诺尔特发展，剧情后就可以去这个城镇了。



女神之街 阿尔迪诺尔特

（アルテノルト）

进入城镇后，尤蒂向首先见到的少女问好。对方却表示很惊讶，似乎在这个地方没有人敢随意和她交谈。少女名为库莉斯塔，相互结识之后库莉斯塔离去。在酒馆二楼再次向库莉斯塔搭话，会得知她是大盗贼修尔泽家的女儿，无论在哪里都会因为家庭的缘故而遭受白眼，因为不想连累尤蒂所以才表现得很冷淡。但尤蒂决不放弃的态度最终打动了她。此后就可以拉她成为同伴了。库莉斯塔加入之后，前往冰室一次再回来找库莉斯塔交谈，在她的介绍下结识了冰室的管理人奥巴尔，顺便也去冰室开了一番眼界。对冰室的保管功能产生强烈兴趣的尤蒂再次见到奥巴尔后亮出自己炼金术师的身份，而奥巴尔也对古老的炼金术有着浓厚的兴趣。两人一拍即合，以奥巴尔能够自由观看尤蒂的调合品为交换条件，尤蒂也得到了冰室的使用权。过一段时间再来阿尔迪诺尔特，在城门口会发生剧情，库莉斯塔向尤蒂介绍锻冶之街普罗斯塔库，之后就开通这条线路了。



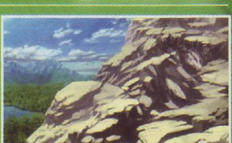
要点 老规矩，先到城里搜刮一下好了。杂货店中有名为“アードラの寝床”的道具。在身上持有此道具的情况下与莉萨农田的马鲁丁大叔对话会发生连锁剧情，之后就可以使用农田了。

使用冰室的必要条件是求尤蒂的炼金LV在16以上。

奥巴尔是与主线剧情息息相关的角色，要时常来与其对话。

锻冶之街 普罗斯塔库

（プロスターク）



来到新城镇的尤蒂，照例是一进城门就引起了别人的注意。这位名叫保罗的大叔向尤蒂介绍了普罗斯塔库矿山，并承诺会在城镇中关照尤蒂。来到城镇上方的溶矿炉再次跟保罗对话，接着就能使用溶矿炉制作装备，并能够雇佣大叔为帮手了。

要点 溶矿炉的使用方法并不复杂，并且是强力装备的主要来源。基本的制作流程见前文的城镇设施介绍。

普罗斯塔库矿山



场所	素材
1	レジエン石
	绿纹石
2	レジエン石
	绿纹石
	燃える水
3	レジエン石
	绿纹石
	地底湖のたまり
4	レジエン石
	绿纹石
	地底湖のたまり
5	レジエン石
	绿纹石
	グラセン矿石
6	レジエン石
	蒸留石
7	フロジストン
	黄金色の岩
8	レジエン石
	蒸留石
	正体不明の卵
9	フロジストン
	黄金色の岩
	グラセン矿石
10	フロジストン
	黄金色の岩

场所	素材
11	レジエン石
	蒸留石
	正体不明の卵
12	フロジストン
	黑水晶
13	魔法の草
	アステリア
	はぐるま草
14	岩ザクロ
	龙の化石
15	フロジストン
	黑水晶
	グラセン矿石
16	岩ザクロ
	龙の化石
	岩ザクロ
17	魔法の草
	ヘビの抜け壳
	はぐるま草
18	魔法の草
	アステリア
	地底湖のたまり
19	龙の化石
	岩ザクロ
	地底湖のたまり

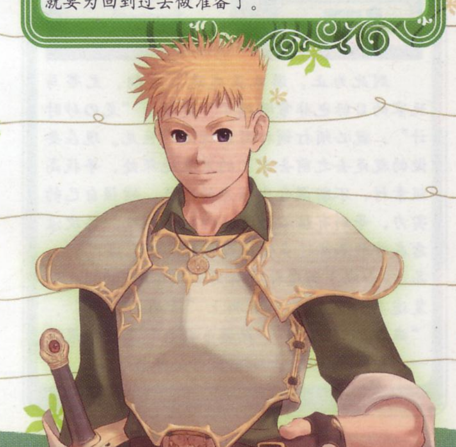
场所	素材
	龙の化石
20	岩ザクロ
	正体不明の卵
	魔法の草
21	ヤドクタケ
	はぐるま草
	レジエン石
22	绿纹石
	レジエン石
	レジエン石
23	绿纹石
	绿纹石
	レジエン石
24	绿纹石
	グラセン矿石
	レジエン石
25	绿纹石
	レジエン石
	レジエン石
26	绿纹石
	绿纹石
	地底湖のたまり
27	燃える水
	グラセン矿石
28	フロジストン
28	黄金色の岩
	黒水晶
	フロジストン
29	黄金色の岩
	黒水晶
	フロジストン
30	黄金色の岩
	フロジストン
	月晶石
31	グラセン矿石
	正体不明の卵
	レジエン石
32	绿纹石
	地底湖のたまり
	フロジストン
33	黄金色の岩
	黒水晶
	龙の化石
34	岩ザクロ
	岩ザクロ
	龙の化石
35	岩ザクロ
	正体不明の卵
	龙の化石
36	燃える水
	正体不明の卵

女神之街_阿尔迪诺尔特

(プロスターク)

再次回到阿尔迪诺尔特，与酒馆主人对话，会得知法克特亚神殿的存在。刚出酒馆大门就会被一名青年男子搭讪。通过他的自我介绍得知青年名叫孔拉德，是一名财宝猎人，自愿申请当尤蒂的帮手去攻略神殿（原来是来自荐的啊）。收拾好行装，尤蒂一行准备去神殿一探究竟。

要点 这段剧情要求尤蒂冒险者等级在LV21以上并可以使用溶矿炉之后才会发生。如果到此为止玩家已经还清了50000G的欠款，那么游戏可以说正式进入了中期。现在就要为回到过去做准备了。

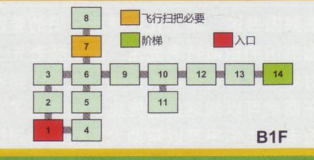


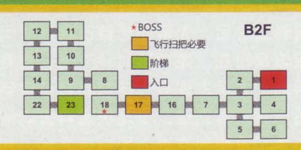
法克特亚神殿

(ファクトア神殿)

这个神殿与一般的迷宫不同，有耐久度这项设定。中了陷阱（地上红色的是炸弹陷阱，蓝色的大多是回复，但也有可能是陷阱）或者是战斗中使用炸弹（无论敌我）都会使耐久度降低，最终会引起崩塌。虽然过一段时间就会恢复，但迷宫内部的构造会产生变化，在四种路线中随机选择一种，好在阶梯与道具的位置并不会产生变化。如果没有引起神殿崩塌而是正常离开迷宫，那么下次进入之时内部构造将不会产生变化。以下只将1F的四种路线全部放出，其余按照第二种路线进行介绍。注意B1F有“魔法店の品书き”这个道具，关系到重要道具“空飞ぶほうき”的制作，一定要拿到。如果被地图里的断层挡住无法拿到这本配方，建议使用炸弹或者是踩陷阱引起迷宫崩塌，使内部构造改变后再来看看。第一次进入只能到达B2F的第17格，必须回去制作“空飞ぶほうき”才能继续前进了。







要点 如果发现游戏中的路线与本攻略上提供的地图路线不同，可以选择先引起迷宫崩塌，改变内部结构。

神殿的主要采集素材有アステリア、魔法の草、ニューズ、四つ叶の诘め草、ヤドクタケ、妖精の日伞、レジエン石、フロジストン、黄金色の岩、龙の化石、黑水晶、蒸留石、岩ザクロ、月晶石、ひよこ豆、祝福のワイン、世界灵魂、生きているナワ、ブランクシチュー、枯れない植木、贵妇人のたしなみ、龙の角、グラビ石、グラセン矿石等等。

女神之街 阿尔迪诺尔特

（アルテノルト）

因为在神殿中发现了不认识的宝物，尤蒂前来询问孔拉德这种情况该怎么办。孔拉德建议尤蒂去贝伦找鉴定师，但是必须通过他的介绍才行。把孔拉德招进队伍中前往贝伦吧。



学者之街 贝伦

（ヴェルン）

来到图书馆，原来孔拉德所认识的鉴定师就是图书馆的珀斯特老先生。珀斯特老先生似乎也对炼金术有着浓厚的兴趣，以后遇到不认识的东西就可以找这位老先生帮忙鉴定了。另外这位老先生似乎可以帮助尤蒂找到回到过去的线索，以后也要时不时来打听一下。

回到工房后，尤蒂回想自己跨越时间的原因，应该是出在“龙の砂时计”上。查看了制作材料后，尤蒂发现有一样材料自己来到这个时代后一直没看到过，于是决定再去询问珀斯特老先生。没想到在进入图书馆之前，却先在广场遇到了海尔米娜。说起“龙の砂时计”的事情，海尔米娜在研究了配方之后，提议将材料的“光之水”替换为“世界灵魂”，也许就能让时光回溯。见到珀斯特老先生后，问起“ゼベドラゴンの角”这个材料，老先生却说这种龙已经灭绝了……但老先生仍然叫尤蒂再去问下对生物方面比较详细孔拉德，也许会有什么转机。



女神之街 阿尔迪诺尔特

（アルテノルト）

在杂货店找到孔拉德。尤蒂说自己无论如何也需要“ゼベドラゴンの角”，于是孔拉德将未确认的传言告诉了尤蒂：传闻在法克特亚神殿的最深处，栖息着一条凶暴的古代龙，也许就是ゼベドラゴン的末裔。不过因为一直存活下来，说不定已经变得巨大化了。虽然知道很危险，但为了回到自己的时代，尤蒂还是决定一定要打到它。目标材料的“ゼベドラゴンの角”也更换为“龙の角”。想到之前神殿中的必经之路必须要飞行过去，尤蒂决定先回工房制作“空飞ぶほうき”这个道具。

莉萨采集地

带着“空飞ぶほうき”来到莉萨的采集地，顺利进入以前无法进入的地区，目标是采集到“良质”的素材“グラビ石”。

要点 挡路的石头用炸弹可以破坏，高级的魔法道具也可以。20格有BOSS，这个BOSS没有MP，只能集中攻击HP，血量大约是4800左右。回到工房再次制作“空飞ぶほうき”，选用“良质”的“グラビ石”，能够做出直接从采集地回到城镇的“空飞ぶほうき”。从此以后就可以放心采集一些比较容易损坏的材料了。



到此为止，游戏正式进入后期，尤蒂与玩家的目标也非常明确了。要做出“龙の砂时计”，就必须打倒神殿最深处的巨龙。现在要做的就是去之前去不了的采集地深处，寻找高级素材，不断调合出强力的道具，增强自己的实力，等到有信心了就去神殿挑战吧。再次注意在神殿不能过多使用炸弹；要带上威力+1、品质2☆以上的魔杖道具用来破坏B6F的门；回复道具一定要至少附加上“清められた”、“痛みにくい”、“祝福された”三种效果之一，否则在没见到BOSS前就会全部腐烂掉。

法克特亚神殿

（ファクトア神殿）

再次挑战神殿。以下给出B3F～B6F的全地图。以打倒巨龙为最终目标奋斗吧。

B3F

11 10 6 9
12 3 2 5
4 1 7 8

阶梯 入口

B4F

24 23 22
11 12 15 16
13 14 17 19 18 20 21

9 10
8 7
4 5 6
3 2 1

26 25

★BOSS
飞行扫把必要
传送
传送
传送
阶梯 入口

B5F

17
16
14 15
13
19 18
12 8 7 6
11 10 9 5
2 3 4
1

传送
阶梯
入口

B6F

需要炸弹
炼金书
传送
传送
飞行扫把必要
★BOSS
通关以后才能去阶梯

29 28 27 26
30 33 24 23 22 25
31 32 20 21
17 16 18 19
15 6 7
14 13 9 8 4 3
12 11 10 5 2 1

要点 神殿里有一种种族为リッチ的骷髅法师外观的敌人，它们身上带有的“割れた石版”关系到通关的重要道具炼金配方“砕けた石版”，一定要去偷3个来交给贝伦的珀斯特。之后再去与珀斯特对话就能得到这个配方了。

神殿中散落的木箱以及宝箱一定要队伍中有解锁能力的队员在才能打开，比如库莉斯塔。

记得去B1F的8号格子拿炼金道具“アタノール”。

B2F的18格有BOSS“タオパペット”，只有HP2000左右，但是物理防御力非常高，集中用魔法攻击吧。



B4F的18格有BOSS“ベビースピリット”，只有MP500左右，物理攻击不起效果。多用尤蒂的MP攻击吧。击败后可以得到炼金参考书一本。



B6F第14格有炼金参考书“エルスクラーリオ”，记载了重要道具“N/A”爆弹与全回复品“エリキシル剤”的制作方法（药材料选用“ガマのあぶら”的效果为全HPMPLP回复，选用“にんじん”则为全异常状态回复），建议拿到后一旦折回并量产后再行挑战。26格有可能采集到大量的世界灵魂。BOSS“アルテゲヴァルト”在32格，HP5200，MP1200，LP3000，抗火属性，拥有全体火属性攻击，全体MP攻击，即死攻击等等各种危险的招式，





将是十分艰苦的一战。战胜以后不要急着回去，往前走几步，别忘了你的战利品“龙の角”。后面的门现在打不开，以后会详细提到。

现在尤蒂的身上已经有了“世界灵魂”与“龙の角”，要制作“龙の砂时计”还欠缺“うつろふ指轮”和“七连圆环”。先想办法调合出剩下两种材料吧（注意炼金等级此时至少要在LV48以上，否则调合很可能会失败）。要说制作过程中的难点，只有“月晶石”的采集。这种材料最大的特征是采集之后很短的时间内就会立即损坏。如果有最高品质的“空飞ぶほうき”，在大地图上移动时可以不消耗时间，对于材料的保存非常有利。没有的话，只能将工房迁移到贝伦或是梅迪尔布鲁格，在两个采集地采集到“月晶石”后立刻使用直接从采集地脱离的“空飞ぶほうき”，然后毫不耽搁地回到工房着手制作必要道具“フレアトルク”。其余的材料只要多跑跑，很快就能全部制作完成了。



终于到了炼制“龙の砂时计”的紧张时刻了。慎重地将材料放入炼金炉，华丽的光芒之后，“龙の砂时计”终于完成了！然而当尤蒂满心欢喜地使用之后，却没有产生任何效果……难道是调合失败？满腹疑惑的尤蒂决定去图书馆向珀斯特老先生咨询一下。就在尤蒂准备启程的时候，拉斯蒂尔来到了尤蒂的工房。当尤蒂兴奋地告诉她自己有可能回到过去的时候，拉斯蒂尔却哽咽了起来——自己惟一的好友，对自己来说最重要的人即将离开自己，再也没有见面的可能，想到这里，拉斯蒂尔实在是无法发自内心地祝贺尤蒂的成功……当无法抑制的激烈感情逐渐平息下来之后，拉斯蒂尔尊重了尤蒂的决定，两人成为了跨越200年时光，独一无二的挚友。



学者之街 贝伦
（ヴェルン）

来到图书馆，将情况告知了珀斯特老先生。老先生帮助尤蒂分析了来到现在这个时代的原因，推测出要回到过去，可能必须要将“龙の砂时计”的力量增幅。考虑到与时间有关系的场所，尤蒂决定去冰室看看有没有什么线索。

女神之街 阿尔迪诺尔特
（アルテノルト）

来到冰室，与奥巴尔探讨关于冰室中时间流动缓慢甚至停止的话题。奥巴尔提到这种情况可能与冰室中的4根似乎是人工制造的柱子有关，而当尤蒂看到柱子的时候，总觉得以前也在哪里见到过类似的建筑……

学者之街 贝伦
（ヴェルン）

来到采集地中的魔法阵所在之地，不出所料，耸立在那里的石柱果然和冰室用的是同样的石料。看到石柱上篆刻着的句子，不明所以的尤蒂再次决定去请教珀斯特老先生。老先生正因为无法解读石柱上的古文字而犯愁，而来自200年前的尤蒂正好帮他解决了这个燃眉之急。承诺帮助尤蒂解开古文之谜的珀斯特老先生，提醒尤蒂现在应该去跟同伴们告别，因为日后再也没有相见的可能性了……

了却心中残留的遗憾后，尤蒂再次找到珀斯特老先生。已经解开石柱之谜的老先生告诉尤蒂，在石柱所包围的空间中，左右“时光回溯”之力的“世界灵魂”的力量将得到增幅。越是狭窄的空间，增幅程度越大。冰室的空间大小正好处在一个临界值上，空间太大无法进行保存，太小则会让物品全部流向过去的时空。最后尤蒂认识到，只要在魔法阵那里使用“龙の砂时计”，也许就能顺利回到过去了。当做好准备之后（强烈推荐在这里存档一个），再次向老先生搭话，就可以前往魔法阵了。

离别之刻

尤蒂与珀斯特老先生、奥巴尔、拉斯蒂尔、以及一直以来共同奋斗的朋友一起来到魔法阵。同拉斯蒂尔做过最后的告别之后，尤蒂来到魔法阵中央，笑着与大家告别。举起穿梭时光的钥匙，打开空间的大门，沐浴在倾泻而下的光柱中，尤蒂的身体渐渐开始消失。看着恋恋不舍的拉斯蒂尔，微笑着，尤蒂终于完全消失于这个世界，只留下一句话，深深回响于她们的心底——

“再见。”

回到过去的尤蒂，完成了冒险者的委托，看着冒险者心满意足的表情，她也不禁莞尔。在200年时光的尽头，维特斯还是老样子，靠着借贷过活，不过最近似乎态度也有一点软化的迹象；阿特尔贝鲁特还是一如既往的不幸，走在街上不是跌个狗吃屎就是差点被花盆砸中；库莉斯塔与孔拉德似乎开始组队在神殿中冒险了，看两人亲密的关系，也许可以期待进一步的发展；保罗大叔依旧在矿山勤恳的工作，最近矿山出产的矿石质量似乎令他非常满意；艾丝美拉达依旧在磨练自己的剑术；马鲁丁大叔看着农田里丰收的农作物也露出了开心的表情；奥巴尔与珀斯特老先生对于学问的研究还是那样一丝不苟，探讨中的争执也是家常便饭了；海尔米娜时常站在高处俯视着城镇，那夺人心魄的双色瞳孔中仍然充满了神秘。

在梅迪尔布鲁格的豪宅中，拉斯蒂尔今天也在把玩着尤蒂当时使用“龙の砂时计”之后留下的空壳，这是两人最后的回忆。圆桌上摆放着炼金术相关的书籍，豁然印有尤蒂的照片，看来回到200年前的尤蒂最终成为了一名伟大的炼金术士呢。想到这里，拉斯蒂尔微笑着站起，回到屋内。一阵轻风刮过，合上了书本，尤蒂如梦似幻的冒险故事也随之一同告一段落。

——本篇完









通关要素

ED播放结束后，将通关记录存档，再读取先前的记录，就能打开通关追加隐藏要素。法克特亚神殿能够下到B30F，追加全新的迷宫麦巴姆之塔（マイバウムの塔），加入隐藏角色，最后还有全新的隐藏结局，请大家不要错过。以下的篇幅将为大家献上隐藏剧情全攻略。

再会之时

学者之街 贝伦

（ヴェルン）

让时光回溯到尤蒂前往魔法阵之前。在广场上，海尔米娜找到尤蒂，突然问起梅迪尔布鲁格南边巨大塔的事。听了许多关于塔的传言，尤蒂也开始对其抱有兴趣了。



商业之街 梅迪尔布鲁格

（メッテルベルグ）

来到城门口，拉斯蒂尔很快迎了出来。尤蒂与拉斯蒂尔聊起了关于巨大塔的传言，拉斯蒂尔说那是麦巴姆之塔，距离上可以搭船前往。但拉斯蒂尔同时请求尤蒂不要前往麦巴姆之塔，因为有传言说那座塔被诅咒了。所以尤蒂决定暂时不前往那里。

女神之街 阿尔迪诺尔特

（アルテノルト）

刚进入城镇，孔拉德立刻赶来告诉尤蒂关于神殿的最新情报。似乎是B6F古代龙巢穴后的巨大门扉不知为何开启了。按捺不住好奇心，尤蒂决定再次潜入神殿一探究竟。



进入神殿之前自然要准备一番。尤蒂首先来到冰室。正好奥巴尔找到了一个神奇的盒子，将东西放入这个盒子里，里面的东西就会直接出现在冰室，也就是所谓的物质传送。奥巴尔希望尤蒂能将这个盒子带在身上，通过放各式各样的东西到冰室里，来测试它的性能。这对尤蒂来说自然是求之不得。自此以后就可以将身上的道具直接往冰室里放了。



法克特亚神殿

（ファクトア神殿）

前面直到B6F为止都没有变化。以下放上B7F到B30F的地图。

在神殿B9F处发现了一名徘徊在这里的神秘少女，似乎是失去了记忆，有关自己的一切都不记得了。遇到有困难的人当然不能放着不管，于是尤蒂将其带在了身边，继续往神殿深处前进。（注意：由于迷宫之中不能存档，没做好持久战准备的人最好趁现在从传送阵先行离开。B30F的BOSS击败以后会强行进入结局画面，没有存档的时间，如果得到了什么珍稀素材，可以考虑先行退出神殿。）



在深入到B13F通往B14F阶梯的时候，尤蒂捡到了一本日记。日记本似乎勾起了神秘少女的部分记忆。从日记本的署名上，得知了少女的名字叫苏菲亚。为了更多地了解苏菲亚失忆的原因，尤蒂在得到苏菲亚本人同意之下查看了部分内容，发现了药材的配方。也许通过这个配方可以唤醒苏菲亚的记忆？

在B15F的途中，与一只强力蘑菇怪作战，虽然取胜但尤蒂却负了点轻伤。令人意想不到的是，苏菲亚竟然用魔法帮尤蒂治愈了伤口。虽然苏菲亚的记忆还没有恢复，但从能使用魔法来看，尤蒂推测苏菲亚是妖精。有这么可爱的妖精跟着冒险，尤蒂非常开心，而苏菲亚则因为被称赞可爱而表现得十分害羞。



在B18F到B19F的阶梯房间，尤蒂与苏菲亚对两者的服饰进行了探讨。尤蒂说苏菲亚的打扮比较接近修女装，而苏菲亚一针见血地说尤蒂的服饰……裙子很短。即使尤蒂坚称这就是造型艺术，然而对于苏菲亚来说，完全不能理解。

在B20F进行了一场艰苦的BOSS战后，苏菲亚在刺激之下似乎回想起了一些记忆的断片——当然绝不是什么好的回忆。和尤蒂在一起的快乐时光，使得苏菲亚逐渐不想取回以前的记忆，因为她害怕这将使她不再是现在这个快乐的苏菲亚。然而尤蒂坚持说服了苏菲亚，即使取回了记忆，也绝不会磨灭现在种种快乐的回忆。

两人来到B23F到B24F的阶梯处，尤蒂向苏菲亚诉说了自己来自过去的这一事实。不过苏菲亚看来还是半信半疑的样子……

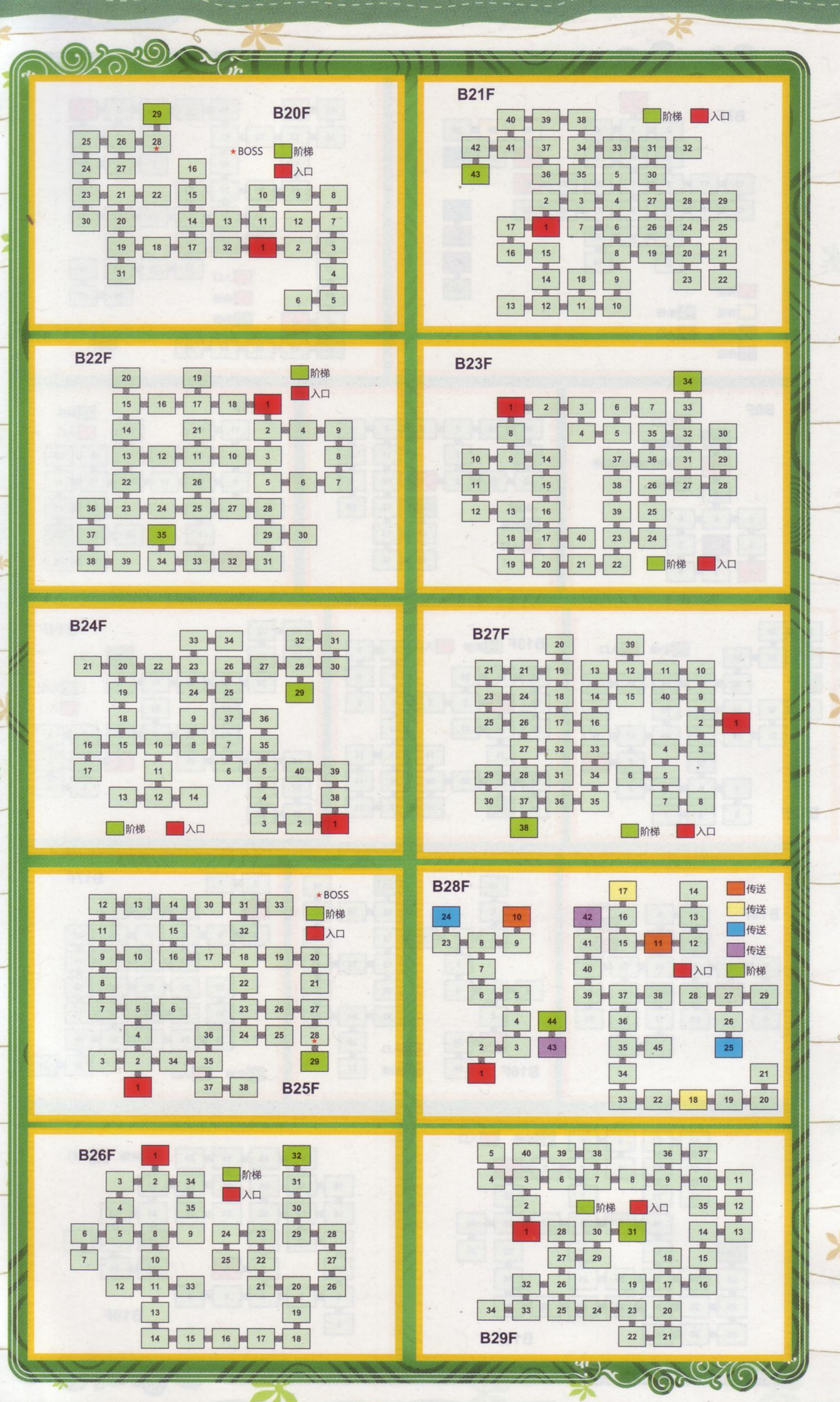
B25F的BOSS战之后，两人发现了一块石板。浏览之下，出现了一大堆难解的语句。不过苏菲亚对“时间的精灵”这个单词似乎有所想法……

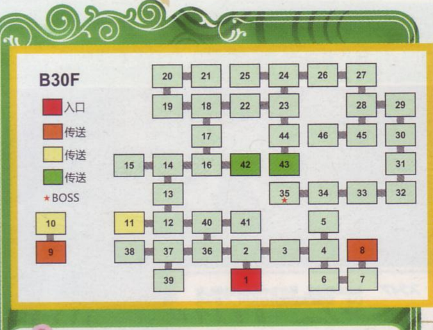
B28F到B29F的阶梯处，苏菲亚感到有些不适，于是两人停下来暂且歇息。尤蒂哼的鼻歌似乎勾起了苏菲亚对于母亲的回忆。虽然还不能明确地回想起来，但记忆中关于母亲的印象，是那么的温暖。

终于来到了B30F，击倒了一个强力的怪兽。正在尤蒂感慨从来没见过这样强大的怪兽时，苏菲亚从口中蹦出了“守护者”这个单词。至此为止，苏菲亚已经找回了自己全部的记忆。




B7F
传送
传送
阶梯
传送
入口
传送
B8F
入口
传送
阶梯
B9F
入口
魔法阵
神秘女孩加入后才能打开
阶梯
B10F
★BOSS
阶梯
入口
B11F
阶梯
入口
B12F
阶梯
入口
B13F
阶梯
入口
B14F
阶梯
入口
B15F
★BOSS
阶梯
入口
B16F
入口
阶梯
B17F
阶梯
入口
B18F
阶梯
入口
B19F
阶梯
入口


B20F
BOSS
阶梯
入口
B21F
阶梯
入口
B22F
阶梯
入口
B23F
阶梯
入口
B24F
阶梯
入口
B27F
阶梯
入口
BOSS
阶梯
入口
B25F
B28F
传送
传送
传送
传送
入口
阶梯
B26F
阶梯
入口
阶梯
入口
B29F



要点 这次可以多准备强力的“N/A”炸弹。在到达B7F后，神殿将不再有耐久度这一设定。

B8F有很多传送点，但除了40格以外全部都没有意义，故不作标记。



B9F的第5格有可能会出现上级黑色恶魔，它身上的道具“钢の心脏”附带最强的从属效果“究极の”与“威力++”，一定要入手。之后将这个素材埋在莉萨的农田里，收获以后制成中和剂，然后用中和剂制作“ブリッツスタッフ”，再以此为素材作成“七连圆环”，最后用“七连圆环”作出最强的装饰品“古代の假面”。这个道具附上“究极の”与“威力++”这两种从属效果后，会将角色的MP值全部转换为惊人的攻击力与防御力，而且角色在这之后对于MP属性攻击完全免疫。这里还有一名PSP版新增的隐藏角色，加入条件是队伍中只能有尤蒂一人的情况下与她对话（可以在这里将其他队友解雇以达成条件）。当队伍中有这位少女的时候，才能打开11格的大门，继续潜入B10F。注意：这名少女是不能离开法克特亚神殿的，并且不会得到战斗经验。

接下来的部分基本是尤蒂的个人战，敌人会越来越强，如果每场都打那不管多少道具也不够用。首先必须调合出减少遇敌率的装饰品“アロマボトル”（植物材料选用“オオオニブト”），其次能逃跑的杂兵战一定要逃跑，减少道具的消耗。

B10F到B15F的杂兵非常弱，即使是尤蒂一人作战也不用担心，为了节约时间可以使用逃跑战术。但B10F的17格会有BOSS“ネオナイトメア”出现，HP1700、MP1000、LP1000，要小心对付。获胜后苏菲亚等级上升。

B13F的22格会通过剧情得到最后一本炼金配方。

B15F的17格有BOSS“アクマタンコ”出现，HP2100、MP1200、LP1500。获胜之后苏菲亚等级上升，并学会给尤蒂回复HP与MP的特技。注意：这两个特技只能以尤蒂为对象发动。

到了B19F，终于BOSS级敌人也变成杂兵出现了。从现在开始要万分小心，没有充足的准备和高等级装备，不建议继续往下挑战。

B20F的28格有BOSS战，对手是之前B2F的铠甲骑士强化版“マオパペット”，不仅HP高达2500，还会使用同时攻击HP和LP的招式。获胜后苏菲亚等级再次提升。



B25F的28格出现B4F的BOSS强化版，HP与LP攻击无效，MP高达1000的“ベビーソウル”，又是一场恶战，如果有攻击MP的道具会好很多，否则只能靠尤蒂的特技来磨了。胜利后苏菲亚等级再次上升。

B30F的35格再次出现BOSS，名为“タイムシフト”，有着黑色眼珠的外形，HP6000、MP3000、LP3800，抗火高，会攻击全体HPMPLP，相当难对付。千万不能拖长时间，用高威力的炸弹解决它吧。



离别之刻·苏菲亚篇

原来苏菲亚就是之前石板上所记述的“时间的精灵”。过去的人们为了操控无法操控的时间要素，想出了让苏菲亚作为时间的精灵与世界融合这一办法。但是一旦融合之后，作为精灵存在的苏菲亚的个体就会消失，正是因为害怕这一点，所以苏菲亚才会放弃自己的职责逃出来。从结果上看尤蒂之所以会因为“龙の砂时计”调合失败来到200年后的世界，也与苏菲亚放弃职责有着一定的关系。为了保护重要的朋友所居住的世界，也为了能让重要的朋友能顺利回到过去，如今的苏菲亚选择了在此与尤蒂别离。



——苏菲亚篇完



PlayStation 2 用ソフト
「ユーディーのアトリエ～グラムナートの錬金術士～」

ユーディーのアトリエ　～グラムナートの錬金術士～
囚われの守人

CASTING　UNIT

CAST

隐藏要素追加　苏菲亚篇完结后，游戏的OP会焕然一新，大家赶紧欣赏吧。

隐藏结局之二　麦巴姆之塔开启条件：在法克特亚神殿B9F中通过第10格的出口脱离神殿。在队伍中有拉斯蒂尔的情况下来到麦巴姆之塔，之后回工房触发剧情。带上拉斯蒂尔再次来到麦巴姆之塔即可进入。

麦巴姆之塔

（マイバウムの塔）

实在是心痒难搔的尤蒂带上拉斯蒂尔一起来到这里，然而却被一股神秘的力量拦住无法进入内部。就在束手无策之际，两人突然听到了一曲旋律。不过就连对歌曲很在行的拉斯蒂尔也不知道这究竟是什么旋律……

尤蒂暂且回到工房准备休息一下，就在此时拉斯蒂尔来了。带着复杂的表情，拉斯蒂尔说自己其实知道麦巴姆之塔门口响起的旋律。那是一首古老的颂神之歌，想到这也许是进入塔的暗号，原本就反对尤蒂进入内部的她那时才没能坦白。在尤蒂的恳求之下，拉斯蒂尔答应下次一起去塔外唱这首歌。

再次来到麦巴姆之塔。拉斯蒂尔虽然心里万般不愿，但为了满足尤蒂的心愿，便与她约定日后她也要满足自己任何一个请求。尤蒂允诺之后，拉斯蒂尔在塔外唱起美妙的旋律。随着轰隆巨响，塔的大门敞开。尤蒂在塔内的冒险也正式展开。



要点　塔一共5层，内部构造非常简单，就是一直绕着圈子上楼，所以就不放出地图了。但是敌人却十分强，基本等同于神殿最后1层的配置，BOSS也会成为杂兵出现。最上层有一扇门需要高威力炸弹或魔法来破坏。里面有隐藏BOSS“魔王ザウゼン”等着，HP9800，MP3800，LP3800，是游戏中最后最强的敌人。不要保留道具了，全力击倒它吧。



离别之刻·拉斯蒂尔篇



踏破神殿与麦巴姆之塔，再也没有遗憾的尤蒂决定返回过去的时代。在贝伦的图书馆与珀斯特老先生交谈之后，一行人来到了贝伦采集地的魔法阵之处。就在尤蒂踏上魔法阵之刻，拉斯蒂尔上前阻拦尤蒂，希望尤蒂能在此刻兑现她在麦巴姆之塔门前许下的承诺，那就是不要回到过去，留在这个时代。其实尤蒂也一直在犹豫着这件事，如果说命运是由神所左右的，那么尤蒂来到这个时代，说不定也是有什么意义的。奥巴尔与珀斯特也表示尊重尤蒂的选择。回去？还是留下？尤蒂所选择的最后答案，那就是正确的答案。（这里的选择由玩家决定。为了看新的结局，自然要选择第二项“この世界に残ろう”，也就是留下。）

尤蒂最终决定留在这个时代。她接受了自己来到200年后是命运使然这一说法，说不定与拉斯蒂尔订下的约定，就是让她放弃回到过去的“命运”呢。

听说了尤蒂留在这个时代的消息，所有的伙伴都非常高兴。大家各尽其力，瞒着尤蒂，在原本是拉夫村的地方，为尤蒂建造了一座全新的炼金工房。当毫不知情的尤蒂在维特斯的带领下来到这里，看到已经完工的工房和房前聚集起来的所有同伴们，她掩饰不住自己的惊讶，高兴得奔跑起来。拉斯蒂尔也从人群中迎了上去。两人紧紧拥抱在蓝天之下。比起一个人孤单地回到过去，也许留在这个时代，与同甘共苦的同伴们在一起，才是尤蒂最正确的选择。

——拉斯蒂尔篇完







玩后感

说真的，游戏本身画面和音乐风格很讨人喜欢。但可能是因为这是系列的续作，在移植的时候完全忽略了初心者的帮助教程，第一次接触本系列的人，十有八九都会因为搞不懂系统而直接丧失继续游玩的动力。作为一个系列的续作，这是不能忽视的问题。不仅要留住老玩家，也要吸引新玩家才行啊。



经过四月的一轮淡季，终于迎来五·一假期，尽管取消了长假，但三天足够让养精蓄锐的商家们为暑期旺季进行一段小热身，虽然PSP go从发售以来就几乎被国内外玩家所忽略，但如今成功运行自制程序也让国内玩家们多了一份观望与入手的理由。现在就来看看各地掌机市场的最新情报吧。

栏目主持：酷洛洛



广州各大电玩卖场继续着清淡的销售局面。除了部分实力商家利用价格优势做做外单，场内小铺多是怨声载道，听JS们的语气，估计本月是保本无望，唯有寄望这个五一黄金周。由于淡季的因素，PSP家族里除涨后雷打不动的PSP go外，其余型号均继续着跌势再次微弱下跌。

6.20系统破解有新进展，已经能运行无声版的MD模拟器。对于大家来说是喜讯，如无特别情况，破解是迟早的事情，剩下的就看大神们的心情了。在此利好消息的烘托下，PSP go继续着以黑色1660元、白色1665元的涨后高位价格。3000型黑色微弱下调5元报1390元，基础色里较受欢迎的白色价格继续下跌、报1505元，银色则持平报1450元。彩色系中的大幅下跌的为红色和紫色，分别报1555元和1580元，均有90元幅度的下跌。绿色也跌至1505元。微弱涨5元黄色报1555元，蓝色基本持平报1670元。剩下不多存货的《摇滚乐队 不插电》同捆版报1610元。渐渐淡出市场主力的V3主板2000型也大幅下跌100元报1280元。

对于市场的走向，笔者看法如下：现在是购买各型号小P的最好时机，破解情况的良性进展令人看到了PSP go全面破解的希望，令人高兴的是由于目前市场几大家有实力的商家都大量囤积PSP go，导致该机型存货量大于市场消化率，虽然前期有一定涨幅，但均会保持在一个合理的价格，不至于一下子又向上飙升。有购买意向的朋友要抓紧时机了，等商家们的出货量大到一定基数后再加上五·一的刺激，未来PSP go的走势很大机率要继续上扬。对于3000型亦是同理，各大小商家为了对应黄金周必定会进货囤货，到时市场出现供不应求其价格也会呈现一定上扬。



说完小P的情况我们来关注下任系掌机的动态，随着淡季小P销售疲软，NDSi也步其后尘，区别在于NDSi市场走势相对平稳，价格波动不大，基本维持在一个水平。黑白两基础色报1230元、蓝色、绿色报1330元、冰蓝色报1255元、大红色报1410元。行货神游iDSi黑白两色报1260元，行货和水货价格相差不远的时候希望大家多多支持行货，一来带动行货销量，对以后新产品的引进起到良性循环的作用；二来出问题的时候保修方便省心。老型号NDSL继续清理库存，全新韩版全线报870元，大家购机的时候认准了韩版包装盒那三大杠，现在老型号的NDSL除了神游行货和韩版外其余均为翻新。



近一段时间以来网上不断传出PSP-3000官方5.03以上版本的破解的种种信息，不同于之前的“理论可能”，这一次是有图有真相。处于现在的“疑似可破解”时期，主机价格也飘忽不定。一般来说，在破解即将成功之际，规模较大的批发商往往会停止供货，待消息变成真相之后再大量出货。今年的情况较为特殊，虽然春节后必是淡季到来，但是自从三月开始之后，各商家的生意都比往年同期出现了较大的落差，目前PSP-3000的破解方式始终得不到大多数消费者的接受，而价格却一涨再涨，经营压力自然是可想而知（笔者由于经营的店面生意寥寥，无聊之际竟然重看了《海贼王》1至53卷的漫画单行本，再膜拜尾田老师之余真希望自己能拥有“恭喜发财”的恶魔果实能力啊）。五月取消了长假，主机价格也不会有什么涨幅，基本上在真正破解之前，PSP-3000黑色单机价格稳定在了1450元，彩色主机建议玩家以银色、白色、绿色为优先考虑，价格在1500元到1550元。尽量放弃红色，蓝色这种理论上还有存货的款色，实在要买的话也请直接购买5.03以上版本然后静等破解。

不得不提一下，作为《潜龙谍影》系列的粉丝来说，这一次PSP平台上的《潜龙谍影 和平行者》绝对是必入之作。首先海外媒体对本作给于十分高的评价，其次Konami官方推出的同捆版主机很适合最近准备购机的玩家，限定版1600元左右的价格基本上和破解版主机持平，建议有意购机的玩家给予一定的关注。



天气是忽冷忽热，一会艳阳高照一会又阴雨绵绵，加上频繁的雨天让电玩市场更加冷清。在最近一周里，由于传出官方系统6.20版PSP-3000即将破解的消息，让PSP-3000主机大幅降价，然而迟迟未见正式的破解程序放出，PSP-3000主机价格又开始上涨，业内人士介绍，五·一长假即将到来，只要不破解，主机价格还要上涨。在笔者完稿前，收到最新报价为PSP gp报价1650元；PSP-3000黑色同上期报价上涨80元，现在是1450元，PSP-3000白色是1480元、银色是1430元、蓝色和红色是1500元、绿色和黄色是1450元，相对比较实惠的4G原装记忆棒套装报价是1520元。想要在近期入手的朋友，一定要趁早了！组棒价格稳定，8G MARK2是160元，8G红卡是170元，16G MARK2是240元，16G红卡是280元。

任天堂方面，有行货的保驾护航，iDSi主机价格相对稳定，各款颜色均为1260元。目前市场上配合使用的烧录卡是五花八门，就单单一款R4烧录卡包装就有3～5种，而且都是“山寨”版的，售价在80元～120元之间，系统也是一款包装对应一套内核，这样的烧录卡产品，虽然价格低廉，但使用上存在不少问题，比如系统软件不能升级、丢失存档、稳定性差、游戏兼容性差等等。因此笔者建议购买正版的烧录卡，好让你玩得安心。



各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP go	PSP（3000型）	PSP（2000型）	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	MSD（16G）	MSD（8G）
广州	君傲电玩	1660	1390	1280	870	1230	1260	—	275	140
北京	绿洲电玩	—	1450	1350	790	1150	1250	1550	255	160
上海	新亚电玩	1650	1500	—	900	1250	1290	1450	260	150
陕西西安	快乐多电玩	1650	1450	1180	800	1300	1260	1580	260	160
浙江杭州	江城博晶电玩	1700	1250	1450	1000	1250	1250	1550	250	140
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1550	1250	1100	600	1150	1170	1290	220	120
安徽合肥	大拇指电玩	1550	1400	1200	550	1250	1250	1400	240	120
四川成都	海豚电玩	1530	1380	1200	780	1150	1180	1380	200	120
福建厦门	快乐多电玩	—	1500	1220	900	1150	1280	1600	270	160
山西太原	逸豪电玩	1590	1330	1180	850	1230	1250	1450	240	160



栏目主持:酷洛洛　文 就爱360

虽然知道现在iPad是卖得最贵的时候，但还是按捺不住，经过好几番激烈的思想斗争后，买了一台32GB Wi-Fi版iPad。之前网上负面评论很多，拿到手后发现，其实iPad的缺点恰恰也是它的优点。仅仅是方便快捷的上网功能，就很值了。更何况iPad还是一个电子相框，还是一个电子书阅读器，还是一个电影播放器。大屏幕，给人感觉就是不同。作为果粉的你，还想要什么呢？下面看看最近又什么好玩的周边出炉吧。



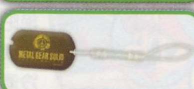
《潜龙谍影》周边套装

品名：Metal Gear Solid Peace Walker Accessory Set
种类：配件
出品：HORI
对应机种：PSP-2000/PSP-3000
官方价格：24.99美元

这款套装是特别为《潜龙谍影》粉丝们精心设计的，同时也获得了Konami公司的授权。套装中包含了PSP用便携包、上护盖、贴纸、清洁擦等多种配件。其中便携包还特意做成了迷彩色，上护盖上印有大大的游戏Logo，粉丝们看了一定会很感动的。









NDSi LL保护壳

品名：プロテクトケースDSi LL
种类：保护壳
出品：HORI
对应机种：NDSi LL
官方价格：1180日元



HORI出品的配件以其优良的做工赢得了众多玩家的信赖。甚至有玩家到了非HORI配件不买的地步。NDSi LL的玩家要注意了，HORI已经推出了NDSi LL专用的透明保护壳。保护壳采用了聚碳酸酯作为材料，硬度足且通透性高，可以很清楚地看到主机外壳的颜色。此外保护壳厚度只有1毫米，NDSi LL穿上后，丝毫没有臃肿的感觉。保护壳的重量约有54克，在SD卡槽、耳机插孔、电源插孔等部位都预留了空位，方便用户使用。



NDSi LL硅胶套

品名：シリコンカバ　DSi LL
种类：保护壳
出品：HORI
对应机种：NDSi LL
官方价格：1380日元



如果你不喜欢上面介绍的硬硬的保护壳，但又十分钟情HORI这个品牌，那可以试试同样由HORI推出的NDSi LL专用硅胶套。硅胶套的厚度也只有1毫米，材质柔软，摸起来的感觉非常好。产品在摄像头等处留了空位。产品有黑、红、白三种颜色可选，但是售价方面要比保护壳贵上200日元。

《口袋妖怪》电池

品名：Pokemon Battery
种类：配件
出品：Maxell
对应机种：GB/GBC
官方价格：未知









《口袋妖怪》的每一作都大卖特卖，《珍珠·钻石》也不例外。为了深度挖掘游戏的商业价值，著名的电池厂商麦克赛尔将在5月份发售为《珍珠·钻石》定制的主题碱性电池。电池有5号和7号两种型号，外层印有如雷皇、魔电兽等电系口袋妖怪的图像。产品分系列推出，预定登场25种不同的妖怪，想要收集齐全的话估计不容易。如果你还有GB、GBC等使用电池的老式掌机，不妨拿出来试试这款电池的电力如何。

卡带收纳盒

品名：Game Cards and SD Cards 12 Game Clear Case
种类：收纳盒
出品：POWER A
对应机种：NDS
官方价格：9.99美元




在NDS烧录卡风行的今天，不知道还有多少玩家仍旧在使用正版卡带。如果你是卡带爱好者，收集有一大堆卡带的话，那可以考虑购买这款卡带收纳盒。产品采用了多层式设计，虽然体积不大，却拥有16个卡槽，可以容纳下12枚游戏卡带和4枚SD存储卡。产品有黑色、粉红色、天蓝色四种颜色可选，买你喜欢的吧。

便携充电线

品名：リトラクタブルケーブル
种类：保护包
出品：ミヤビックス
对应机种：NDSL/NDSi/PSP go
官方价格：980-1260日元

任天堂的NDSL和NDSi以及索尼的PSP go都采用了特殊形状的充电接口。当主机没电，身边又没有电源时，那就麻烦了。而这款便携充电线就是专为此类情况准备的，可以让你随时给NDSL、NDSi以及PSP go充电。产品采用了伸缩式设计，不用时可以将线卷起来，方便携带。产品平常状态下只有10厘米的长度，但只要将线全部拉出后可以达到80厘米。产品一端采用了通用USB接口，只要身边有电脑，或者USB接口的适配器，都可以拿来给主机充电。产品分为两种型号，分别对应NDS和PSP go两种主机。其中对应NDS的型号因为带有两个充电头，所以价格上要贵一些。还要提醒大家的是，产品并没有转换电压的功能，充电时要留意输出电压哦。







文 酷洛洛

PSP软件学院

5.03以上官方系统的破解新进展实在让人兴奋，这几天和一个相熟的商家聊了几句，谈到有关PSP go破解后会否升价的问题，得出的答案却是非升反降，让人很是意外，那位商家解释是因为之前PSP go尚未没被破解以致国内无人问津，商家乃至批发商也不敢贸然进货，物以稀为贵嘛，这也让PSP go的卖价居高不下；现在开始破解了，玩家关注、批发商也开始进货，相对价钱也就降下来，这样看来在下也要考虑一下是买iTouch还是PSP go了。



自制软件



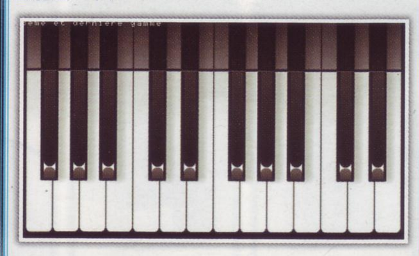
最强电子书软件xReader 1.2.0新版发布

作为PSP上最好用的老牌自制软件之一，xReader是我们记忆棒里必备之物，而至今作者依然不懈努力地为玩家提供更完善功能。1.2.0-beta系列作为xReader的新测试分枝带来了不少亮点，beta7@REV1498版的更新实现了MP3和WMA硬件解码功能，使用默认开启的ME引擎功能可以让xReader在48Mhz的超低CPU主频下流畅播放MP3；图像查看方面，beta7已支持后台加载图像，并默认最多将10张图像加入缓存，用PSP一边听歌一边看漫画自然更加爽快，如果你的PSP还没有这软件，就赶快拷贝到你的记忆棒吧。



PSP钢琴软件Play!Piano

经过数月的制作，Team LOGO小组的新作品Play!Piano正式发布，这是一款在PSP中模拟钢琴的自制软件，目前V1.1版提供三个八度的音程，玩家可以通过L/R键改变八度，并增强软件的钢琴音效，想在PSP上过吧钢琴瘾的朋友不妨试试，不过有点可惜的是，目前八度之间的转换需要等待二三秒，希望在下一个版本中能在这方面加强一下。



多功能综合软件PSPAiO V3发布

PSPAiO是一款集合众多自制系统软件功能的自制程序，他包含了目前众多系统刷机工具和美化软件，包括清除系统Key信息、制作潘多拉神奇电池、升级5.00M33-6/5.50GEN-D2/5.50 GEN-D3自制固件，安装自制系统主题插件CXMB、安装VSH目录插件、安装件扩音插件Audio Boost、安装XMB显示星期的最新版插件Dayviewer v7、提供UMD镜像提取功能、提供系统信息查看功能、去除系统中的SONY LOGO等等各种功能，可以说是一款全能软件。不过该软件并没有附带各自制系统安装时必须的官方系统，加上该软件相当多功能都涉及系统刷写，因此只推荐熟悉刷机的玩家或者有经常刷写系统需要的用户，例如商家。

PSP AiO

Plugins
Homebrews
XMB Customization
Informations
Credits and Updater

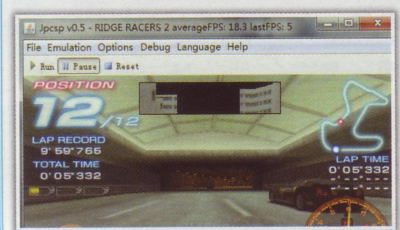
Exit

模拟器



PSP模拟器JPCSP更新

目前PSP模拟器有两款，一款是已在132辑为大家介绍的PCSP模拟器，而另外一个就是这款JPCSP，之所以与PCSP相比多了一个“J”字，那是因为JPCSP模拟器是一款经由Java语言编写的PSP模拟器，当前更新的JPCSP v0.5 revision 1476版对代码进行整体优化、修正与改进部分功能，提高了模拟器的稳定性。与PCSP一样，目前JPCSP的游戏模拟效果依然有待改进，能支持运行的ISO也十分有限，不过值得庆幸的是大多能运行的游戏都没有出现贴图丢失的等画面上的问题，例如小编运行《山脊赛车2》时帧数虽然只有寥寥10FPS，但游戏画面模拟得相当完美，因此家里电脑配置比较好的玩家不妨尝鲜。JPCSP分Win32与win64两个版本，玩家要根据自己电脑的系统选择安装，另外JPCSP由于是Java程序，因此运行前需要为电脑安装Java平台，（本辑光盘已附送JDK平台软件）。



DaedalusX64持续更新

软件的不断更新对玩家来说无疑是一件好事情，PSP上的N64模拟器DaedalusX64自4月下旬起已从479连续更新至484版，新版对代码进行清理，加入一个检查以阻止不支持的固件运行、为解决游戏崩溃的问题恢复了过去版本的结构设置、为用户模式加入内核按钮库、完善HOME键的暂停菜单功能。虽然DaedalusX64运行效果并不流畅，但毕竟能正常运行部分N64游戏，例如《马里奥64》、《塞尔达传说 时之笛》等，不过碍于PSP机能有限，长期更新的版本并未能很有效地改善游戏运行速度问题，虽说不影响整体游戏，但游戏过程始终总有点不流畅的感觉，希望DaedalusX64在往后的更新能突破这个瓶颈。





PSP go 也能玩上模拟器！



新版E-Loader程序Half Byte Loader使用教程

在131辑的市场扫描栏目前言中乌冬提及过，国外著名破解网站PSPGEN称于4月16日左右将有一个全新的eLoaders程序推出，时至4月15日，一个名为Half Byte Loader（以下简称HBL）的程序随即高调登场，使用之前放出的美版《啪嗒嘭2》试玩版存档漏洞载入该程序，就可以让5.03以上官方系统的所有PSP机型，包括PSP go主机运行自制程序！

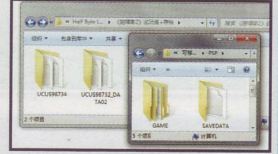
HBL的破解思路与如今PSP-3000上的HEN图片破解类似，只不过HBL的载入点并不在自制图片上，而是基于PSN上的官方是玩游戏——《啪嗒嘭2》试玩版的漏洞，由于有官方程序“护航”，HBL的进入成功率几乎是100%，玩家不用忍受HEN图片破解的“人品”测试，且使用HBL与HEN一样不会给PSP带来任何后遗症！当然HBL如今只是刚刚起步，能够载入的自制程序相当有限，但它无疑会成为PSP破解历程中又一位重要“角色”，而对于一直处于未破解状态的PSP go来说更是意义重大。

从15日当天发布的r24版到截稿当天为止，HBL已经更新到r49版，各项功能正高速完善，这次我们将以首个版本，也是小编认为较为稳定的r24版向大家讲解使用操作，V3主板PSP 2000型、PSP-3000以及PSP go的玩家们快跟着小编的脚步，来一趟HBL破解之旅吧。

安装步骤

1 将本辑《口袋光环DVD》放入电脑光驱中，在实用软件的PSP部分找到名为“Half Byte Loader”的压缩包并将其解压到自己电脑的硬盘中。

2 进入目录下的“《啪嗒嘭2》试玩版+存档”文件夹，将包含试玩版的“UCUS98734”文件夹拷贝到PSP go存储空间的PSP/GAME目录(PSP-3000拷贝到记忆棒根目录，以下同理)；之后把破解存档的“UCUS98732_DATA02”文件夹拷贝到PSP go的PSP/SAVEDATA目录。这样载入HBL的基础环境已经完成了。



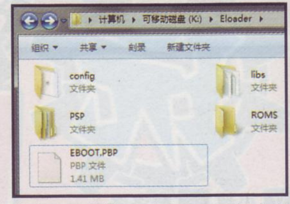
3 现在将HBL拷贝到PSP-3000和PSP go里面，这里分为两个版本，如果你的官方系统在5.03以上、6.00以下，安装Half Byte Loader/R24/Eloader6.20r24-5.xx-GL的内容拷贝到记忆棒，如果你是使用6.00/6.10/6.20官方系统的玩家，请将“Eloader6.20r24-6.xx-GL”文件夹下的所有内容拷贝到记忆棒根目录，在这过程中电脑系统若提示是否覆盖原文件时，选择“是”即可。另外小编较推荐PSP go用户在6.00/6.10/6.20官方系统下使用6.xx的HBL，这样载入HBL成功率会大一点。



▲小编这里使用的机型为官方6.10系统的PSP go，因此安装的是“Eloader6.20r24-6.xx-GL”文件夹的内容。

4 现在来放入让HBL载入的自制程序，这里我们以MD模拟器PicoDrive V1.51b为例子把“Half Byte Loader/PicoDrive_V151b/"内的所有内容拷贝到存储空间的Eloader文件夹。

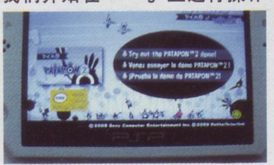
关于Eloader文件夹



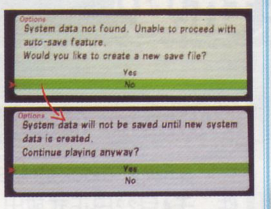
Eloader文件夹是HBL拷贝过程中复制的文件夹，用于放置HBL载入的自制程序，但注意的是HBL目前只能载入一个自制程序，因此Eloader目录也只能拷贝一个自制程序的内容；另外拷贝时注意不要把自制程序的文件夹拷贝进去，而是其中的内容，如上图所示。

操作步骤

1 现在我们开始在PSP go上进行操作了，在PSP的XMB主界面上选择之前拷贝到记忆棒的《啪嗒嘭2》美版试玩版，进入游戏。



2 进入后游戏会提示是否创建新存档，这时我们选择“No”；之后游戏提示是否继续游戏，我们选择“Yes”。



3 进入游戏主界面，选择继续游戏（CONTiNUE），然后选择之前拷贝到记忆棒的存档继续游戏。

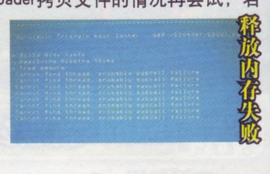




4 这里是比较重要的步骤，等待游戏读取片刻，会提示按任意键进入游戏，进入游戏后我们再按一下“R键”，PSP左下方的记忆棒读取提示灯不断闪烁，大概一两秒就会进入蓝色的提示画面，稍等片刻就会进入黑色背景的HBL界面。



如果载入过程停留在蓝色界面并出现提示，或进去HBL后片刻死机，有可能是自制软件载入出错，可以在不往Eloader拷贝文件的情况再尝试，若果再次死机，那可能是内存释放失败，这时候建议将PSP恢复出厂设置后再重复以上步骤。



5 成功进入HBL界面后，按一下“L键”就可以载入我们之前放入Eloader文件夹的自制程序了，这里我们载入之前安装的MD模拟器，成功后出现如图画面，这时候玩家可以选择运行MD游戏，不少游戏都能够很好地模拟运行。


■本辑《口袋光环》附带的MD模拟器已包含《索尼克3》与《火枪英雄》两款游戏。

由于获得的系统权限还很低，目前Half Byte Loader兼容的软件还是比较有限，像xReader等实用软件现在还不能加载，但无疑这是个好开始，对PSP go而言更是破解进程的一大步，伴随HBL的更新，或许在不久之后PSP go也能玩上PSP游戏镜像，就让我们一起来期待今后的进展吧。



NDS软件学院

周末去了一下北京，高楼更多了，人也更多了，坐了趟地铁，简直是人挤人。因为已经逛过大多数景点，所以这次只去了白云观。不要小看这个小小的道观，它可是中国十大道观之一，还是中国道教学会和中国道教学院的所在地，里面可以看到很多悠闲的道士。下面看看最近NDS上有什么新软件公布吧。



fb4nds新版公开

不经意间，Facebook已经成长为世界上最大的社交网站。数以亿计的网友将照片上传到Facebook并与他人分享。fb4nds是一款NDS专用的Facebook访问工具，让你在NDS通过无线网络进入Facebook的账户。fb4nds于4月19日放出V1.3版，新版修复了磁盘错误；解决了点击菜单禁用的问题；修正了对话框管理、缓存管理的问题；在新闻窗口中可以加入头像；添加了好友搜索功能。



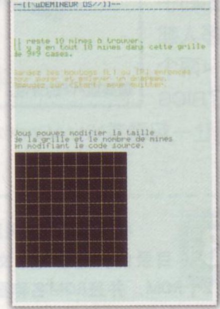
Binary Clock新版发布

Binary Clock是NDS上的一款时钟软件，于4月22日正式放出。软件已经实现了2进制时钟显示功能；能够在12/24小时制之间进行切换。作者计划在5月份加入换肤以及闹铃功能，并会增加多种不同的铃声。



Micro Lua DS新版公开

NDS上的Lua语言编译程序Micro Lua DS于近日放出V3.0版。新版加入了对Wi-Fi模块的支持，可以访问互联网；能够显示时间和日期；增加了对运动的支持；改变了部分语句的语法；可以播放WAV文件当做音效；解决了双击错误；能够正常载入JPG格式的图片；可以通过shell.ini文件自定义颜色。



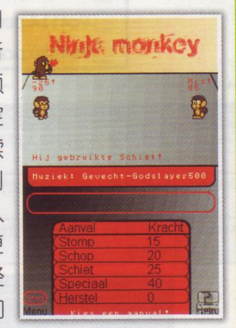
《Pokemon Battle》新版放出

NDS上的以口袋妖怪为主题的动作游戏《Pokemon Battle》于近日放出V0.6、0.61两个新版。新版解决了Wi-Fi方面的问题，可以通过互联网下载数据；修复了内存方面的错误。



《Ninja Monkey Fight》新版发布

NDS上的同人游戏《Ninja Monkey Fight》于4月22日放出V1.1版。新版改变了文字颜色；去掉了空白空间；加入了存档读取功能。作者计划在下个版本中加入升级功能、增加更多的猴子、加入经验值显示，并添加介绍。游戏中的小猴子十分可爱，大家不妨试一试。



《Helicopter DS》新版发布

NDS上的直升机游戏《Helicopter DS》于4月23日放出V0.21版。新版加入了3、2、1、GO的倒计时；新增了下载链接。游戏中玩家要控制直升机升降，以躲避障碍物。按A键以调节直升机的高度，按START键暂停游戏。



玩转PCE NitroGrafx使用教程

软件名称：NitroGrafx
最新版本：V0.4
软件作者：Flubba
相关网站：http://www.ndsretro.com

对于国内玩家来说，比较熟悉的8位、16位电视游戏机应该是FC、MD和SFC吧。事实上，在FC之后与MD时代，有一款主机也相当厉害，它就是由NEC公司推出的PC-Engine（PCE）。PCE在美国发售时，名称改为了TurboGrafx-16，外形虽有变化，但硬件性能相同。NitroGrafx是一款NDS专用的PCE模拟器，可以模拟运行PCE主机的各种游戏。NEC对PCE进行了多次升级，初期以卡带为媒体，后来推出了CD-ROM光驱、Super CD-ROM2光驱，还有硬件提升装置Arcade Card，让PCE的机能超过了

MD，直逼3DO等次世代主机。而这款NitroGrafx也能够运行PCE-CD以及PCE Arcade Card的游戏。

NitroGrafx之所以一发布就耀眼夺目，主要因为它的作者是Flubba。他曾在GBA时代叱咤一时，开发了数款GBA用模拟器。但在NDS时代，Flubba却归于沉寂，要不是SMS模拟器S8DS的出现，估计很多人都会忘记它。NitroGrafx于日前放出了V0.3、V0.4两个新版，修复了运行CD-ROM游戏时的错误；解决了BIOS文件缓存的问题；修正了内存方面的错误。下面让一起看看NitroGrafx的安装和使用方法吧。


■美版PCE的外观。

安装指南

1 在本辑《口袋光环》中找到名为NitroGrafx的文件夹，将NitroGrafx.nds文件以及Extras文件夹拷贝到烧录卡内存根目录中。



2 在烧录卡内存根目录下新建名为NitroGrafx的文件夹。



3 将游戏ROM拷贝到烧录卡内存的任意目录内。注意每个文件夹下最多只能放512个ROM，并且ROM名称要小于62字节。另外NitroGrafx能够识别经过压缩的ZIP格式的ROM，可以节省存储空间。但压缩文件时要以默认比例压缩，否则会发生读取时无法解压的现象。

1943 Kai (J).pce
mojing.pce
Pc4038.pce
Pc4041.pce
Pc4114.pce
Pc4130.pce

快速上手

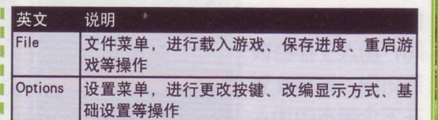


1 打开NDS，找到NitroGrafx并运行。

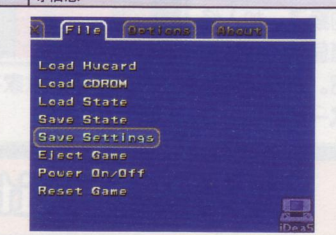
2 首先进入主界面，上屏会显示雪花画面，同时按NDS的L、R键或点击NDS的触控屏任意位置可以进入主菜单。



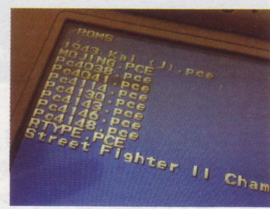
3 NitroGrafx的菜单分为三个大项，使用L、R键切换不同的项目，也可以直接点击项目名称切换到该项目。每个大项中又有不同的小项。用NDS的十字键移动光标，按A键确定选项。



英文	说明
File	文件菜单，进行载入游戏、保存进度、重启游戏等操作
Options	设置菜单，进行更改按键、改编显示方式、基础设置等操作
About	关于菜单，可以查看软件版本、按键操作说明等信息



4 首先切换到File菜单，选择Load Hucard或Load CDROM进入文件浏览器。前者是读取普通的ROM文件，后者则是ISO文件。用户可以将游戏文件放入烧录卡闪存的任意位置。







找到游戏后，按A键开始运行游戏。





运行PCE游戏时，上屏显示游戏画面，下屏则显示蓝屏。

NDS按键	游戏主机按键
↑	↑
↓	↓
←	←
→	→
A	1
B	2
START	START
SELECT	SELECT
L+R	进入主菜单





游戏中，同时按L、R键或点击触控屏任意位置进入主菜单，在File菜单中可以将当前游戏进度保存下来。

英文	说明
Load Game	读取游戏ROM
Load State	读取游戏进度
Save State	保存游戏进度
Save Settings	进度设置
Eject Game	退出游戏
Power On/Off	关闭主机，显示雪花画面
Reset Game	重启游戏





Options菜单中的Controller选项中提供了更改按键的设定。但这里的设定并非是自定义设定，仅仅可以对按键的特殊功能，如A/B键交换等进行设定。

英文	说明
B autofire	B键连打
A autofire	A键连打
Controller	切换1P、2P控制器
Swap A—B	交换A、B键位置
Use R as FastForward	按R键快进游戏

9

File Options About
Display Settings
Display: Scaled to aspect
Scaling: Flicker
Gamma: I
Color: IIIII
Disable Background: Off
Disable Sprites: Off

在Options菜单中的Display选项中，我们可以对游戏显示画面进行调节。

英文	说明
Display	画面缩放
Scaling	缩放显示模式
Gamma	调节画面亮度
Color	改变画面色彩
Disable Background	禁止显示背景
Disable Sprites	禁止使用精灵



File Options About
Settings
Speed: Normal
FPS-Meter: Off
Autoload State: Off
Autosave Settings: Off
Autosave BRAM: Off
Autopause Game: On
Powersave 2nd Screen: Off
Emulator on Bottom: Off
Debug Output: Off
Autosleep: OFF

在Options菜单中Settings选项中，我们可以对细节功能进行设置。

英文	说明
Speed	调节游戏运行速度
Auto Load State	自动读取游戏进度
FPS—Meter	FPS计量
Autosleep	自动睡眠



PCE的机能不亚于MD，构造也相对复杂，所以在NDS上模拟PCE并不是件容易的事情。目前NitroGrafx并不能完美运行PCE游戏，也有部分游戏根本就无法运行，特别是一些美版游戏，由于加密的原因，读取后直接黑屏。试着用NitroGrafx运行《街头霸王Ⅱ》、《1943》、《兵锋》等游戏，都能运行，画面贴图没错误，声音正常，但速度明显偏慢，而运行《中华大仙》、《武装刑事》等游戏时，贴图出现严重缺失。尽管目前看起来有许多不完善的地方，但请不要忘记，NitroGrafx是Flubba的作品。我们完全有理由相信，NitroGrafx会越来越强大。

烧录卡新闻站

文 月下雪影（威奥数码娱乐） 编 酷洛洛

M3/G6

厂商：GBalpha
网址：www.gbalpha.cn

M3DSR/G6DSR双核系统更新

类型	NDS（SLOT-1）	最新内核版本	M67 v4.8a X
存储	microSD卡（SDHC）		

GBalpha小组于4月21日对M3/G6DS Real系列的游戏内核进行了更新优化，此次更新相比上一版本主要还是解决游戏的兼容和部分游戏无法正常使用即时存档的问题，截止到此版本内核，M3/G6尚无法运行的游戏有《爱丽丝漫游仙境》、《索尼克经典合集》、《海绵宝宝 碰碰船竞速》和《KORG DS-10 加强版》四款，其余的游戏则均在此次的更新得到了修正：

·修正了《谜之房间 主楼》（4810）、《职棒家庭棒球场DS 2010》（4821）、《大家的水族馆》（4822）、《驯龙记》（4823）、《暮光之城》（4824）、《口袋妖怪 心金》（4825/4830/4838）、《口袋妖怪 灵银》（4826/4831/4839）、《学生会的一己之见 DS的学生会》（4827）、《萌萌2次大战（略）2 大和抚子》（4843）、《姆明谷的礼物》（4847）、《游戏王5D's 世界冠军大会2010 复苏的阿卡迪亚》（4850）、《精心策略大模拟 客厅职棒 DS 2010 年度版》、《宠物店物语DS2》（4855）、《战国时代 VOL.2 猛将传》（4858）、《战国时代 VOL.1 主君传》（4859）、《一对一触摸教学》（4860）、《HUDSON×GReeeeN Live? DeeeeS?》（4861）、《人工呼吸护理训练》（4868）、《瞬间突发应急训练DS》（4869）等游戏不能正常运行的问题。

EZFLASH V/EZFLASH V PLUS/EZFALSH V i

厂商：EZFLASH
网址：www.ezflash.cn

EZ5PLUS/EZ5I新版内核发布

类型	NDS（SLOT-1）	最新内核版本	2.0 RC15
存储	microSD卡（SDHC）		

EZFlash小组于4月9日更新了烧录卡的最新内核，目前EZ5系列的内核版本为2.0 RC15，相比上一版本主要改进了金手指功能上的一些体验和部分游戏的兼容问题：

·对金手指引擎作出了优化更新，可以更好的识别执行代码；

·金手指功能界面新增触摸支持，现在可使用触摸笔来进行设置；

·新增Hungaria.ini配置文件，可支持单独开启金手指功能，即使用金手指前不必再配合软复位开关，不过启用即时攻略和即时存档仍需先开启软复位开关；

·修正了《变异巨虫大战》（4796）、《由我制造》（4809）、《职棒家庭棒球场DS 2010》（4821）、《大家的水族馆》（4822）、《暮光之城》（4824）、《口袋妖怪 心金》（4825/4830/4838）、《口袋妖怪 灵银》（4826/4831/4839）、《学生会的一己之见 DS的学生会》（4827）、《萌萌二次大战略2 大和抚子》（4843）、《世界树迷宫Ⅲ 星海的来访者》（4848）、《轻松拼图DS 渡濑政造 LOVE 海与蓝》（4851）、《薄樱鬼DS》（4855）、《精心策略大模拟 客厅职棒 DS 2010 年度版》（4854）、《战国时代 VOL.2 猛将传》（4858）、《战国时代 VOL.1 主君传》（4859）等游戏无法正常运行的问题。



世界樹の迷宮III 星海の来訪者

上辑为大家带来了《世界树迷宫III 星海的来访者》的最速攻略，熟悉这个系列的玩家应该都知道，该系列可研究挖掘的要素不少，而在加入了航海相关的内容之后更是“变本加厉”。本次研究我们就对航海内容以及追加迷宫进行介绍，帮助大家更好地征服游戏世界。

文 太正之风 编 雷伊 美编 Juxi

研究中心 Research Center

NINTENDO DS

世界树迷宫III 星海的来访者	Atlus	RPG	2010年4月13日	日版
世界树の迷宫III 星海の来访者	1～5人	256Mb	6279日元	无对应周边

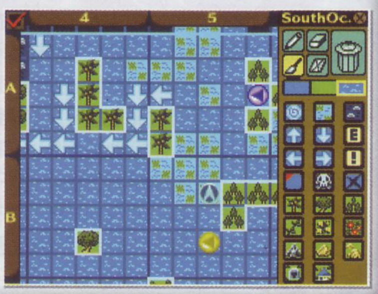
航海相关

インバーの港主要有三种功能：航海に出る（航海模式）、大航海クエスト（航海任务）以及交易する（联机交换）。此模式下的交易品、船装备和史诗道具都登录在航海图鉴下，怪物和素材则同样收录在元老院的图鉴中。

航海模式

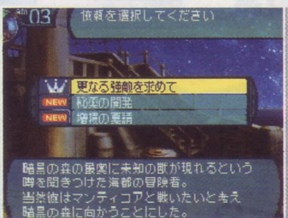
航海模式下玩家需要在有限的移动次数限制下到达目标地点，以此来获得新的船只装备，并开启目的地的航海任务。海上可以进行捕鱼，还会发生一些随机事件，对孤岛进行探索也有机会获得交易品或是船装备。

玩家在此模式下同样可以自己绘制海图。定向的海流和漩涡是海洋的特色，而海藻和礁石的区域初期无法进入。紫色FOE的标志在此表示海贼船，一旦接触，玩家的船只便会损坏并直接返航。黄色的则为商船，提供给其所需的素材，就能交换到一些道具。



航海任务

每当玩家成功到达一个目的地，就能开启该地的航海任务。单人模式(ひとりで)下，每个据点的航海任务有3个，电脑会委派固定等级和职业的NPC强制参战。虽然任务面对的敌人都一样，但越来越多的NPC加入也让战斗的不确定因素增多，难度逐渐增大。除了只有此模式下才能遇到的敌人和素材外，完成任务拿到的极限技相关道具也是航海任务吸引人的地方，其数量远远超过流程中所能拿到的极限技能。



航海任务可以反复完成，而且任务结束后参战队员的HP、TP会自动补满。虽然奖励只能各拿一次，但由于经验很可观，而且不像迷宫中的FOE那样需要固定天数才能复活，因此可用来练级。

航海攻略

输入船名后，选择“航海に出る”便会得到最初的两样船装备：ビスケット、鱼型の小さな旗。前者是重要的食料，决定玩家的船只所能移动的次数，而后者是发现新鱼群的必要道具。选择出港可以看到目前船装备的作用及开销。

下文将对航海模式的流程进行讲解，关键的船只装备会在文中提及，而非必要的装备则在最后用坐标的形式表示，交易品等就不一一列举了，有待玩家自行发现。需要注意的是，航海模式与主线的进度有一定关联，如果玩家在航海中没有触发文中提及的事件，比如船只改造未完成、没有得到新的装备，请把主线的迷宫进度发展一段后再回来。

出发地 海都アーモロード
目的地 スカンダリア大灯台

第一个目标大灯台位于(3C-4.2)，当船只面朝西接近它的话便会触发事件，目的地在地图上会以旗帜标记出现。如果从正面接近大灯台，将遭到怪鸟的攻击导致船只损坏，玩家必须先做一番准备：触发灯台事件后回到港口发生对话，再次出港前往(5C-1.1)的孤岛，上陆调查后从卫兵处得到干燥えんどう豆，有了它移动回数便能增大至8次。更换船装备后来到(4D-1.3)处面朝东调查，能得到交易品アモロスギ，此后再到(4B-3.4)的孤岛，便能得到可移动16次的アモロ羊のチーズ。

准备就绪后从出发点向西挺进，在(2C-5.3)的位置向东行1格进入海流，便能顺利到达灯台的背面。调查后该地点的航海任务随之开启，回到港口能得到让移动距离增加1格的フォアマスト和500E。灯台任务需要对付的怪鸟实力很一般，玩家实力能击倒树海迷宫B2F的毒蜥蜴了的话，就能很轻松地搞定它，其特殊掉落需要先封住腕部再击倒。由于航海任务结束后，参战的人员HP、TP会自动补满，利用此特性可以免费在怪鸟任务达到“住宿”的效果。





出发地 海都アーモロード
目的地 交易都市バタビア

有了每次移动2格的装备，这下可以前往更远的海域了。不过由于移动距离不能缩短，因此想要到达指定地点有时需要借助岛屿、海藻、暗礁等不能通过的地形来调整航线。目的地交易都市位于(6D−1.2)，其附近有红色的海贼船，一旦接触，玩家的船只就会损毁并直接回港。装备着アモロ羊のチーズ和フォアマスト，利用(5D−4.1)的海流向东航行，在海流上航行是不消耗移动次数的，这点需要记牢。离开海流后立刻转南，并借助海藻和暗礁将船只调整到对准入口，便能顺利避过海贼船到达目的地。回港后得到移动20次的ザワークラフト和700E。

这里的航海任务需要先进行两场杂兵战，杂兵和其后的BOSS都没有特殊掉落。虽然杂兵放出的毒效果不会带到最后的战斗，不过损失的HP、TP可是不会在战前恢复的，所以还是要稍微注意一下。最后对付BOSS时它会召唤シーロブスター并使出全体杀伤的合体技，优先解决掉杂兵就能阻止其发动。

出发地 海都アーモロード
目的地 商业港アユタヤ

装备着ザワークラフト和フォアマスト向东北航行，中途借助岛屿和海藻变换一下航线，很容易就能来到位于(6B−3.2)的商业港。回港后得到800E。此处航海任务BOSS使用的都是物理系攻击，提升我方防御力的时候可以多利用其弱点属性炎和雷。不过其特殊掉落需要发动即死效果，前期比较难达成，可以等后期技能等级高了或利用解剖液来刷取。

成功到达商业港后，港口的NPC会以改造玩家的船只作为酬谢，但需要先寻找船匠。再次航行到アユタヤ与卫兵对话，听说这里最好的船匠不知前往何处了，只知道他最喜欢アモロ羊のチーズ。还记得拿到此装备的那个孤岛么，返回(4B−3.4)找到船匠，载着他返回商业港便能得到谢礼，而船只的改造工作也顺利进行。此后玩家可以同时携带3种船装备了，不过食料依然只能带一种。

出发地 海都アーモロード
目的地 トルトゥーガ岛

接下来要往西边探索，借助(2C−3.5)的海流移动，随后按南、西、3次南再转东，便能避过旋涡到达(2E−1.5)那个有奇怪岩石的岛屿。回港后得到1200E。之后再前往此岛屿一次，能得到船装备カルバリン炮，装备后按Y键可以轰沉红色的海贼船，不过面对黑色的海贼船暂时还是没有办法。事后港口NPC会赠送南海、北海的海贼讨伐旗，装备着它们在效果海域内击破海贼船能得到交易品。

航海任务的幽灵船会使出降低我方炎属性防御的特技，以此强化自身燃烧弹的效果。其弱点自然就是冰属性，如果成功封住头部的话就能阻止它的大部分攻势。其稀有掉落并没有特殊的先决条件，完全是凭运气。



出发地 海都アーモロード
目的地 巨人の遗迹

装备上カルバリン炮向海都的南面航行，轰掉4F区域的海贼船后，利用(5F−2.3)的海流转而向东，借助东南角的倒L形岛屿来改变航线，就能顺利达到旋涡环绕中的人面石像岛屿。回港后得到钢刃冲角和2000E，有了这项装备船只就能在海藻上航行了。

巨人遗迹的航海任务难度较高，可以等到实力足够后再回来挑战。石巨人使用物理系攻击，且物防很高，炎、冰、雷三种属性都能给予其有效的打击，但需要注意它一旦摆出准备姿势，就会在受到属性攻击后进行强力的反击。对付它平时的回血技能，最有效的是进行头封。不过它濒死时有一定几率回复1/2的HP，此招无法破解，只能继续保持强攻。想要拿到特殊掉落必须让其陷入盲目状态后击倒。

出发地　海都ア-モロ-ド
目的地　大海磁轴1

接下来该往北海挺进了，装备着ザワークラフト、フォアマスト和カルバリン炮，来到商业港アユタヤ后利用其北侧的海流往西，轰掉5A海藻附近的海贼船继续往北，就能看到海上的磁轴。调查后令磁轴启动，此后大海磁轴1就能作为航行的新起点了。

出发地　第二据点
目的地　海上都市シバ

卸下フォアマスト换成钢刃冲角，从磁轴向东航行，穿过海藻很容易就能到达(6E-4.5)的海上都市。除了获赠交易品乳香外，回港后还能得到移动24次的盐渍け肉和1500E。再次访问海上都市，卫兵会请求我们击沉海贼船夺回货物。返回南海，在南海海域的7B附近击沉海贼船，得到交易品ロック银，向海上都市的卫兵报告后还能得到トロール网和1000エン金货。

航海任务中的杂兵比较讨厌，会在临死前使用全体混乱的招数，战斗中BOSS还会召唤另一种会自爆的杂兵。建议先将杂兵催眠，针对BOSS弱炎的特性集中攻击。想要拿到特殊掉落需要在头封状态下将其击倒。



出发地　第二据点
目的地　暗黒の森

装备着钢刃冲角由磁轴向西航行，海藻的深处有一棵大树，这便是本次的目的地——暗黑之森。到达后获赠交易品アクマウリ，回港后得到1800E，NPC也会开始为船只安装可以通过暗礁区域的铁板装甲。

航海任务需要先进行杂兵战，3只ヤドリギ在临死的时候用毒，将他们HP降至较低程度后使用范围技同时消灭即可，因为毒属性不会带入接下来的战斗。BOSS会使用全体伤害并附带多种异常状态的攻击，必须做好预防措施。成功将其头封的话战斗会容易不少。特殊掉落的条件比较特殊，要给予5000以上的伤害将其击倒。

出发地　第二据点
目的地　大海磁轴2

装备盐渍け肉、フォアマスト和铁板装甲，从磁轴处向东航行，借助(6F-3.2)的海流后转而向北进入暗礁区域。由于无法携带大炮，这里需要与海贼船做一下周旋：在(7D-3.2)先向西移动1次引诱它过来，接着向东2次，并迅速从边缘处的(7C-5.3)通过。第二个磁轴就在东北海域(7A-3.4)处，调查启动后它便能成为玩家的第三据点。

出发地　第三据点
目的地　交易都市ダマバンド

卸下フォアマスト，从第三据点向西，在(5A-5.3)处转南，随后在海流和旋涡的狭缝中行进，穿过暗礁就能到达(4B-4.5)。在交易都市得到更纱，返回港口得到6000E的同时，船装备上限又增加了1个。

本地的航海任务战斗很有特色，BOSS除了本体外还拥有3个头，3个龙头分别拥有各自的属性。冰龙头弱雷、炎龙头弱冰、雷龙头弱炎，如果不是将3个头同时击倒的话，那么它们便会在下一个回合复原。只要击破凶龙的本体战斗便会胜利，不过本体对于属性攻击的防御很高，想要拿到特殊掉落又必须使用物理攻击以外的方式将其击倒，所以玩家可以利用无属性的特技，推荐机器人的HP　。本体的攻击力并不可怕，惟一需要注意的是它与3个头使出合体技，集中干掉其中一个龙头就能让合体技失败。此战能成功头封的话自然会轻松很多，另外龙头也有自己的掉落素材，刷宝的时候不要忽视了。

出发地 第三据点
目的地 胜利の塔

装备着盐渍け肉、フォアマスト、钢刃冲角和铁板装甲，从第三据点向西南进发。通过C5的暗礁地带后转南，触碰(4E-5.1)的孤岛后直线向西，通过海藻区域就能到达(2E-5.2)的胜利之塔。回港后得到ラティーンセイル和8000E，在这种新型船帆的作用下，每次的移动距离可以变为3格。

航海任务的大王企鹅非常有趣，一开始会采取“眺望天空”、“张开大嘴”等毫无意义的行动，召唤出的小企鹅会给它喂食以回复HP。当大王企鹅使用忍耐(我慢)时就需要注意了，它会将接下来3个回合内受到的所有伤害一口气爆发出来，对我方全体造成极大伤害。如果没有把握在后面3回合内将其干掉，就把目标转向小企鹅或是防御不动吧。BOSS的特殊掉落需要在5个回合内干掉它，虽然其HP高达2万，但无论是物理特技还是属性攻击都能给其有效的打击，只要自身的攻击力足够还是不难达成的。由于这个BOSS不会主动攻击，再加上战后高达4万4的经验值，可以在很长一段时间内成为玩家练级的首选对象。



出发地 海都ア-モロ-ド
目的地 大海磁轴3

换上ラティーンセイル从最初的根据地出发，先按北、西、西、南、南的顺序调整好航线，接着向西，再沿着地图边缘一路向北挺进。切换到北海后借助海流，随后按北、东、东、南的顺序就能来到第三个磁轴处。

出发地 第四据点
目的地 交易都市アイエイア

装备盐渍け肉、ラティーンセイル和钢刃冲角，先按北、东航行进入海流。接着需要再往北侧的海流内走两次，以等待黑色海贼船离去。随后立刻按东、北、东的方式开出，直线向北到(3A-3.3)处转西、再向南1次，最后一路向西进入海藻处就能看到(1A-5.4)的目的地了。回港后得到カロネード炮和14000E，这下可以把黑色海贼船轰杀至渣了。

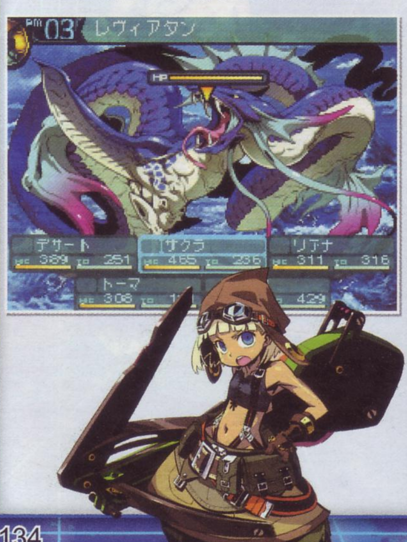
航海任务的难度从这里开始提升，本次需要对付的BOSS是冰姬，弱点属性自然是雷。其随机次数的物理攻击比较有威胁，“六宗罪”带有各种异常状态，全体攻击虽然命中率较低，但在我方被封脚特技命中后就不容忽视了，需要尽快解除封印状态。真正的难点在于第三任务“石桥は叩いても渡るな”，后排被三个农民占据，它们只会不停使用回复道具，其他时候就只是防御。想要通过此任务玩家必须练出单兵作战能力强的角色，占星术士蓄力后使用“涡雷”也能造成很大伤害，剩下的就只能期待NPC的补血来得及时了。BOSS的特殊掉落比较麻烦，需要让她身中诅咒后被反弹的伤害击倒，还是直接上解剖液来得方便。



出发地 第四据点
目的地 交易都市ウガリート

只装备盐渍け肉和カロネード炮从第四据点出航，依然先要进入东侧的海流。用炮击将黑色海贼船击沉后，转向西南。正好可以到达位于南海(1B-3.1)的交易都市。回港后得到ゾウガメ和16000E，移动次数增加到28回。

航海任务需要对付海龙，其虽然会用附带昏迷效果的大寒波，但弱点属性依然是冰，针对此特点利用“冰の先见术”能起到不错的效果。无论火焰吐息还是大寒波都能用头封来阻止，比较麻烦的是令我方全体命中下降+腐败的特技，其效果非常明显，而且在腐败状态下被BOSS的暴食攻击到的话伤害极大，它还能因此回复相当多HP。附带三封属性的全体伤害也会打乱我方的攻势。队伍中派上1名公主很有必要，预防异常状态的同时还能适时用“リニューライフ”解除我方命中率低下的不利状态，BOSS强化自身防御时也能用“リセットウェポン”给与其打击。稀有素材是单纯的几率掉落，没有特殊条件。初次完成本地的航海任务就能得到“幸运之锤”的极限技，其效果是用该特技击倒的怪物会掉落全部素材。不过由于伤害值较低，对付FOE级别的敌人时比较难计算，还是用B23F的素材换取解剖液比较稳妥，幸运之锤则用于刷取杂兵的素材掉落。



出发地 第四据点
目的地 空中树海

大航海最后一站的目的地是位于(2D-1.2)被海流包围着的空中树海，携带ゾウガメ和カロネード炮从第四据点出发，一路向西在边缘处转北。将挡路的黑色海贼船击沉，进入(1C-3.1)的海流，随后再乘着(1C-4.5)的海流向南，东边就能看见空中漂浮着树海的岛屿了。随后得到三龙的情报，回港后得到最后的奖励20000E。

最后的航海任务并不会马上出现，玩家需要把树海迷宫中出现的三龙尽数解决后才能开启。该任务下NPC的等级都在90左右，龙神的实力可见一斑，BOSS的攻略法将在讨伐三龙的部分之后进行讲解。



其他船装备

南海

(1D-5.4)-セドナの神像
(2B-1.2)-大渔旗
(2C-4.5)-南洋イルカの像
(3A-4.2)-捕勇鱼炮。调查后移动到2A海域，发生事件选“是”
(3E-5.3)-名人ネッドの大
(3F-2.2)-ライムの木の实
(5D-3.4)-投网。调查后选第2项
(7C-3.4)-干しぶどう
(7E-3.4)-ハムユイ

北海

(3C-4.5)-敷き网
(5A-1.1)-ベーコン。打捞到“白银サンマ”或“西海アナゴ”的情况下调查
(5C-5.2)-大きな大渔旗。选“是”后回港，再来1次即可
(6C-3.5)-バカラオ。必须从南面调查

讨伐三龙

触发讨伐三龙剧情的先决条件有两个：1、航海模式到达空中树海；2、迷宫模式到达第六阶层。想要开启空中树海的航海任务，必须击败三龙。攻略三龙的顺序不限，每成功击败一头龙，等级上限都会提高10，最高达到99。

雷鸣と共に现る者：雷龙位于B4F，当玩家打开(4E-3.1)的月型符号的大门会触发事件，返回海都的宿屋进行会话回答“是”便能接下讨伐任务，得到“龙神乐の铃”。再次来到树海B4F，进入(1F-5.2)的大门后回答“是”使用铃铛，雷龙便会出现。

伟大なる赤龙：炎龙自然位于第三阶层，还记得B11F那三堆石头么，它们便是用来封印炎龙的楔石。分别将(1C-4.1)、(4A-1.5)、(7D-1.4)的楔石拔出，炎龙就会出现在(6C-4.2)位置。

冰岚の支配者：进入B18F(2A-1.5)或(2C-1.2)的大门就会发生事件，对话后返回海都却不见女骑士归来，与宿屋老板对话过后再到B18F找她，(2B-1.4)的位置就会出现冰龙。

三龙的HP都是25000，由于此时等级上限最高为70，装备方面也不会有太大差异，挑战的重点就是玩家队伍中的职业组成。三龙会在首个回合使用最强技属性吐息，之后每到5的倍数回合才会重复这招，但不绝对，半血以后有可能会采取别的攻势。破解此招的关键词是“属性防御”。极限技“イージスの护りⅡ”虽然有这种功效，但很难在短时间内攒满极限槽迎接下一击，可供选择的唯有步兵的属性盾以及占星术士的先见术。化解了最强技的话，三龙的其他攻击也就在可接受范围内了，熟练运用“防御の号令”或“ラインガード”能减轻不少伤害。大方向的战略确定后，细节方面还有一些区别。

雷龙附带诅咒效果的HP吸收攻击并不足惧，附带麻痹效果的铁锤攻击伤害较高，随机次数并带有防御下降效果的攻击如果全部命中1人容易造成伤亡。最麻烦的要数消除我方强化状态并施放诅咒、即死效果的特技，不过此招在BOSS的HP降到1/2以下后才会发动。

炎龙的全体攻击附带脚封效果，另外它还会使用降低我方攻击、以及提升自身攻击力的特技，针对此情况可以使用公主的技能来应对，否则其连续的附带昏迷效果的攻击威力将大大增强。如果能成功封脚的话也能令其威力大打折扣。

冰龙的攻击花样少一些，无论附带昏迷的复数攻击还是带有头封效果的全体攻击，都可以用腕封来化解。当它提升自己的物理和雷属性耐性时只要有公主在就能轻松应对，其回复HP的再生特技也需要运用“リセットウェポン”。个人认为只要有解头封的道具和公主在，冰龙就比较好对付，初次挑战三龙的玩家可以从它下手。

到了此时相信玩家的主攻战术早已成型，这里也就不再多说。牢记雷龙弱炎、炎龙弱冰、冰龙弱雷的特性，有针对性地携带极限技也能更快解决战斗。三龙的特殊掉落需要用它们本身的属性将其击倒，比如用雷属性干掉雷龙。由于它们的属性防御极高，建议使用附带属性的物理特技，如“ブリッツリッター”等来达成这一条件，嫌麻烦就上解剖液吧。讨伐结束后分别得到ドラゴンハート辉、ドラゴンハート红、ドラゴンハート苍。







挑战龙神

出海再次访问空中树海，由于持有成功讨伐三龙的凭证，玩家得到了进入许可，航海任务也更新了最后的任务。

龙神一开始便处于全身封印状态，全体伤害的最强技“スーパーノヴァ”有着秒杀的效果，阻止此招的方法是保持龙神处于头封状态。单单如此还不足够，处于三封的BOSS并不意味着无法攻击，此状态下它仍能使用单列伤害和全体伤害的特殊技能，威力同样不容小觑。令其保持腕封状态虽然不能阻止进攻，但能让攻击力大打折扣。因此，拥有封印类特技的兽王和海盗是必备的人选，而且龙神对封印效果没有耐性，封印成功率非常高。前期BOSS的行动非常有规律，在前三个回合スーパーノヴァ、全体攻击、前列攻击过后，真龙将重复スーパーノヴァ、前列、全体、前列的攻击套路。当BOSS的HP降至1/2以后，会使用自我解除封印、异常状态并回血的“古龙の息吹”。攻击方式也增加了3种不同属性的攻击，其中雷属性的单体伤害最为致命。由于后半程BOSS的行动较难把握，3种属性攻击没有前兆，这也考验了玩家的应变能力。时间拖得越久，对玩家而言越不利，必须保证其始终处在头封状态并尽量速战速决。另外，如何与强制出战的NPC配合也是一个关键，第一任务的忍者只能发动脚封，我方就必须派出有头封特技的队员；第二、三任务可以把封印任务交给NPC来完成，不过他们是否能及时使用就得看运气了。最后，忍者的“云隐”在此战有不错的效果，而步兵的“オーバーガード”也能在危机时刻化解龙神的最强技。



航海任务

单人模式下航海任务需要与NPC协力完成，同一个地点有3个航海任务，虽然面对的敌人相同，但强制出战的NPC有所不同，奖励的道具自然也有3种。NPC的等级其实可以当做一个标尺，供玩家衡量自己的队伍能否顺利完成任务。注意如果玩家控制的角色全灭而NPC在生的话，同样会GAME OVER。最后说明一下“初次奖励”的极限技道具只要玩家首次完成该点的任何一个任务就能得到，但是此次并不能得到该任务本身的奖励，需要再完成一次才能获得装备奖励。

任务名称	NPC队员	奖励
地点：スカンダリア大灯台	敌人：サニーナ鸟(HP=736)	初次奖励：三段突の口传书
灵鸟の子安贝はいずこ	忍者Lv7	キリカゼの头巾
星を见る者たち	占星术士Lv6、拳法家Lv5	ポルックスの记录书
お姬さまの冒险谭	公主Lv6、步兵Lv4、斗士Lv4	アルバートのメイス
地点：交易都市バタビア	敌人：杂兵战×2+波浪の袭击者(HP=1022)	初次奖励：武息の修行书
绊を试されるとき	兽王Lv16	ボークマンの竹枪
再起を赌けた果实	农民Lv13、斗士Lv12	ジャイルズのクワ
はじめてのクエスト	海盗Lv12、占星术士Lv11、弩炮手Lv11	マウマウのオオユミ
地点：商业港アユタヤ	敌人：ハンマーヘッド(HP=2710)	初次奖励：炼狱の禁书
立ち上がる元海贼	海盗Lv22	ドレークのレイピア
アユタヤの成人式	忍者Lv20、弩炮手Lv19	レベーカの小手
续．お姬さまの冒险谭	公主Lv21、步兵Lv18、斗士Lv19	ベンジャミンの盾
地点：トルトゥーガ岛	敌人：幽灵船(HP=3888)	初次奖励：护卫书Ⅰ

任务名称	NPC队员	奖励
蓬莱の玉の枝はいずこ	忍者Lv32	キリカゼの忍び装束
宝の岛	公主Lv28、农民Lv29	トーマのナイフ
仁义に厚い者たち	海盗Lv28、弩炮手Lv27、弩炮手Lv26	クロスジャンケ
地点：海上都市シバ	敌人：カミナリオオコシ×2+コロトラングル(HP=4480)	初次奖励：冰晶の禁书
百年越しの仇讨ち	步兵Lv38	ローラの重铠
海人潮流	海盗Lv35、海盗Lv36	トカシキの铳
爱の重みは如何ほどか	王子Lv33、步兵Lv32、占星术士Lv35	ミトのファルシオン
地点：巨人の遗迹	敌人：ゴーレム(HP=5555)	初次奖励：护卫书Ⅱ
战う历史学者	拳法家Lv42	ボンガロの胴着
时好の担い手	公主Lv40、斗士Lv39	デザートの冠
シグナル三姐妹	占星术士Lv40、占星术士Lv39、占星术士Lv38	サファイアの星术书
地点：暗黑の森	敌人：杂兵战+マンティコア(HP=6569)	初次奖励：战术书.介护之卷
更なる强敌を求めて	斗士Lv45	コルタナのメイス
秘药の开发	拳法家Lv41、拳法家Lv41	クーバーの单眼镜
增援の要请	王子Lv45、步兵Lv43、斗士Lv44	海都警备队のブーツ
地点：交易都市ダマバンド	敌人：冰河の龙头(HP=740)+炎海の龙头(HP=910)+雷霆の龙头(HP=860)+破灭を呼ぶ凶龙(HP=5520)	初次奖励：外典.创世の默示录
三つ首龙讨伐依赖	占星术士Lv52	トゥリタの星术服
龙の生き血	农民Lv51、兽王Lv50	トーマの樽型兜
早すぎる力试し	海盗Lv47、占星术士Lv45、弩炮手Lv45	エイスのタック
地点：胜利の塔	敌人：大王ペンギン(HP=20000)	初次奖励：护卫书.真
佛の御石の钵はいずこ	忍者Lv59	キリカゼの手甲
知と力	占星术士Lv57、斗士Lv56	ネローナの铁锤
天边から海が见たくて	海盗Lv56、弩炮手Lv55、弩炮手Lv54	ザビィの海贼服
地点：交易都市アイエイア	敌人：スキュレー(HP=12160)	初次奖励：深渊宇宙理论原书
变わり果てた彼女へ	兽王Lv65	グラウコスのランス
星を见る者たちⅡ	占星术士Lv64、拳法家Lv63	カストルの天文书
石桥は叩いても渡るな	农民Lv62、农民Lv62、农民Lv61	ペイルホースの猎铳
地点：交易都市ウガリート	敌人：レヴィアタン(HP=17440)	初次奖励：フォルトゥナの护书
迟れてきた冒险者	步兵Lv73	スクワイアの大盾
宝を求めて	农民Lv71、公主Lv70	デザートの金铠
海都の冒险者に告ぐ	海盗Lv72、占星术士Lv69、拳法家Lv68	スミトモの腕轮
地点：空中树海	敌人：エルダードラゴン(HP=44800)	初次奖励：生命赞歌の祝辞
助太刀すで致御座る	忍者Lv95	キリカゼのクナイ
オデの恩返し	农民Lv93、兽王Lv92	ボーグマンの兽面
姬と愉快な仲间たち	公主Lv91、海盗Lv89、斗士Lv90	ヴィクトリアの宝剑

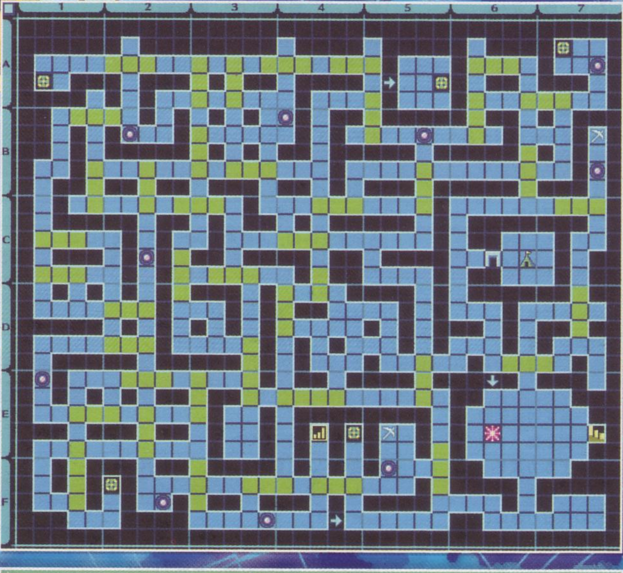
探索任务补完

随着航海模式进度的推进，酒场会追加两个航海相关的探索任务。而进入通关后追加的第六阶层，也会有两个新任务出现，这里一并作出补完。

名称	任务描述	完成方法	奖励
冒险者と勇鱼狩り	出海并捕获勇鱼	在航海模式中捕获巨大的勇鱼	アリアドネの系×2
丰作祈愿のススキ	找出并交纳ススキ	方法1：在B17F的(6C—1.5)处调查得到 方法2：航海模式中在商业港アユタヤ打听情报后，在位于南海(3A—1.4)的孤岛上调查得到后，立刻送回アユタヤ即可	ハマオⅡ×2~4
エルヴァルの退屈、その真意	找出并讨伐因缘之魔物	调查B13F(5A—5.2)处的开关后，クラーケン(HP=30000)便会出现在本层(4B—5.2)的位置	100000E
深海の暗に潜む者	消灭隐藏在第二阶层的魔物	找到位于B5F(1E—4.3)的イソギンチャク(HP=17000)，并将其消灭	100000E



第六阶层 



B21F

(1A—2.4)割引券、(2F—1.2)石化のハンマー、(4E—5.4)ハマオⅡ、(5A—5.4)速の宝典、(7A—2.2)シンガータ

FOE 吸い尽くす宿木(HP=6558)

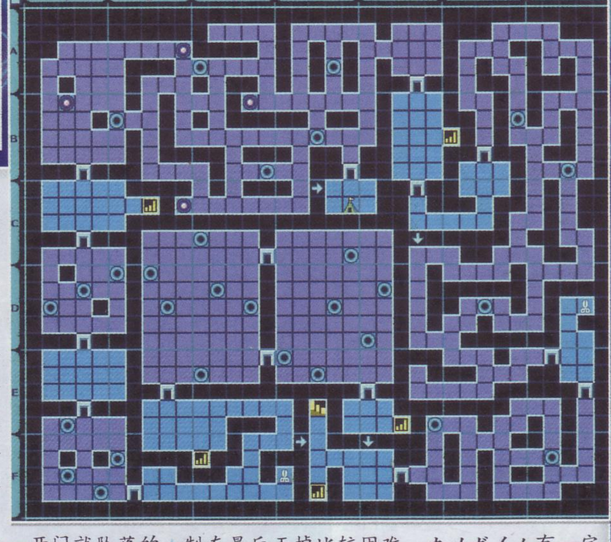
要点 通关后的追加阶层难度自然不小，一不留神甚至会被杂兵打得措手不及，满是触手、不断抽动的灌木丛也让人不是很舒服。本层出现了类似2代中冰面的地形，在上面会自行滑动，无法中途停步。地图中做了一下变色处理，以绿色表示。由于滑动地面，一开始可走的路线其实非常单一，从下方的路口沿外围绕过一个大圈后，各处的分岔口才逐渐连接起来。本层的隐藏通路很少，地形的限制也让部分地段无法回头，建议先利用“警戒行进”、“安全步行”等技能，把通路打开后再慢慢料理敌人。本阶层采集点的稀有素材售价均高达4500，派出农民小队劳作一会儿，配合割引券就能将那些价格高昂的装备购入囊中了。

新增的怪物方面，蛋形敌人パンドラエッグ正如其名“潘多拉”一般，会孵化成不同的形态；クリオネアン会改变我方的阵型，还能在死前替同伴治疗；モリヤンマ攻防都很高，可以抓住它弱冰的特性，不过特殊掉落需要雷属性。本层的FOE很特殊，一开始并不会出现在地图上，唯有玩家在其所处的区域附近发生战斗后它才会现身，因此战斗中最好把下屏幕的地图放大以关注周围的情况。地图中标出的是附近有FOE存在的地段，其出现的位置并不是固定的。FOE在对全体放毒后还能回复HP，而吸收TP的招数就不足为惧了。





FOE 魔界の邪龙
(HP=8420)





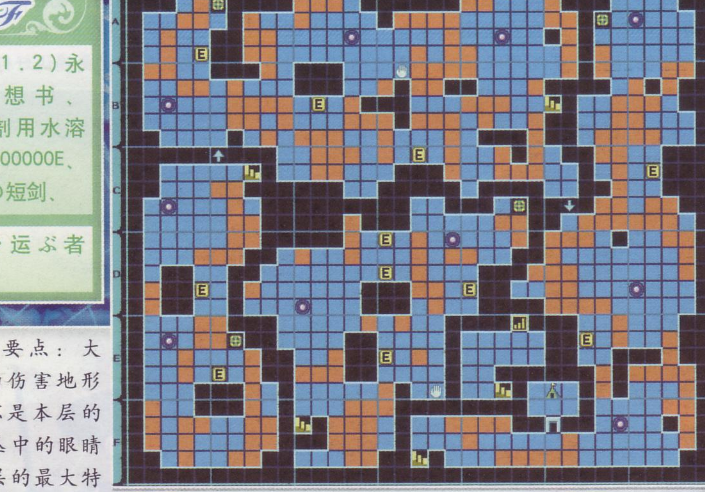
本层的特点其实在标题中已经透露了出来，大段的不可见区域分岔路极多，更为烦人的是其中充满了隐藏的落穴。掉落到下层并不意味着可以忽略本层从而继续深入，想要通往24层还是得在这里一脚深一脚浅地前进。最后两个连续的大房间宛如在玩扫雷游戏一般，而(4E-1.1)那个一开门就坠落的陷阱更体现了制作小组的险恶用心(笑)。透明的地段中地图不会自动追踪，但其实有一个小技巧，按下X键看整体地图后再按X，此时的地图仍会显示到玩家所处的区域，以此可以辨明自身的大致方位。由于路线比较繁杂，为了便于观看，本层的不可见区域做了处理，以紫色作为底色。

杂兵中カミキリオン会在临死前使用腐败毒，而且又会给同伴援护防御，想要控制在最后干掉比较困难；カメガイム有一定几率在死后产下潘多拉之卵；オールイーターの特殊掉落需要先进行头封；ヘルパンブキン的素材则需要在三封状态下击倒，比较苛刻。本层FOE的特技会附加随机的异常属性，“预防の号令”是无法封住即死效果的，一旦命中就悲剧了，而威力巨大的无双攻击也很有威胁，对付这两招的关键就是封住头部。

B23F

宝箱 (2A-1.2)永劫回归の思想书、(2E-2.2)解剖用水溶液、(5C-4.4)100000E、(6A-4.3)慈悲の短剑、

FOE 噩梦を运ぶ者
(HP=7651)





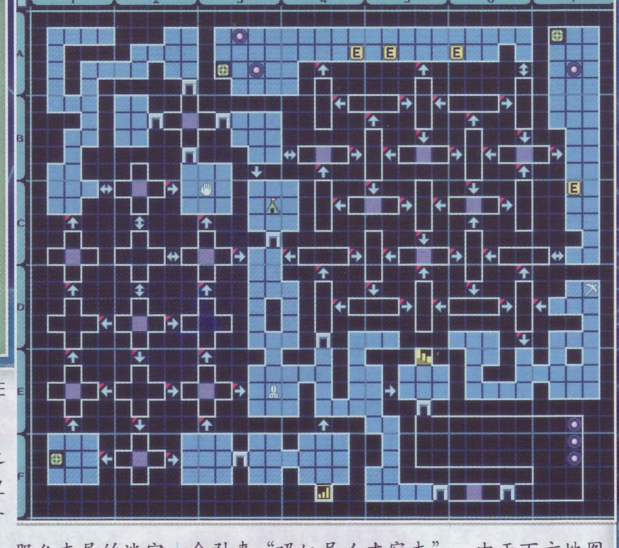
要点：大片的伤害地形并不是本层的可怕之处，树丛中的眼睛状植物才是本层的最大特色(地图中用E字表示)。一旦走近其周围一圈范围内，眼睛就会睁开，而附近的FOE全部会变红并开始向玩家靠拢。不想触发“警报”的话还是绕道而行吧。通往B24F的区域只有

从上一层才能到达，不过本层对于收集素材的玩家来说是一个福音。因为FOE的普通掉落“惨剧の溜息”是解剖液的关键素材！虽然它们会频繁使用石化特技，但所谓高风险才有高回报，建议多利用头封来刷取。

B24F

宝箱 (1F-2.2)アリアドネの系、(3A-2.4)运の宝典、(7A-2.2)割引券

FOE 吸い尽くす宿木(HP=6558)、噩梦を运ぶ者(HP=7651)、魔界の邪龙(HP=8420)



要点 B24F的FOE都是老面孔，杂兵方面也乏善可陈，真正的难点是这里的地形。如果说B22F的不可见落穴只是小小的恶作剧，那么本层的迷宫绝对会让人无语甚至抓狂。首先本层出现了一种新的地形，一踏上便会原地转圈(地图中以紫色表示)。当这种地面出现在不可见区域时就让人头痛了，更可怕的是，本层大部分的不可见区域形状都是一致的。当玩家进入地图中央偏右的区域便只会有一个感受“晕头转向”，纵使有了地图全貌，一旦忘记了自己的朝向，那么在里面仍然会有绕不出来的可能。在一些不可见区域中遇敌的话，还会引来“吸い尽くす宿木”，由于下方地图并不会显示，往往令玩家猝不及防。

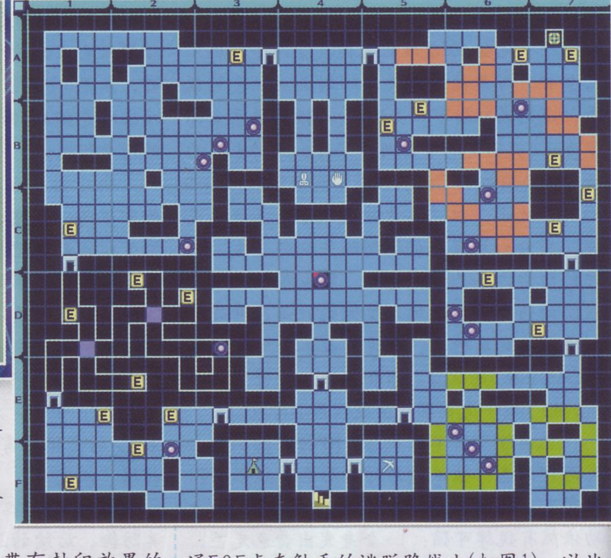
这里建议玩家在探索不可见区域的时候使用“安全步行”，否则战斗结束后很容易便忘记自己要往哪儿走。另外踏上转圈地面的时候记清楚转了几下，随后调整方向继续前进。移动时借助一些方向性的标记在下屏地图上标明自己的位置和朝向，也能让行进方向不容易产生混乱。最后提醒一下由于众多通路都是不可逆的，走之前一定要确认好行动路线。





宝箱 (7A–2.2)死のハンマー

FOE 禍神の触手(HP=3888)、吸い尽くす宿木(HP=6558)、噩梦を运ぶ者(HP=7651)、魔界の邪龙(HP=8420)、昏き海渊の祸神(HP=60000)

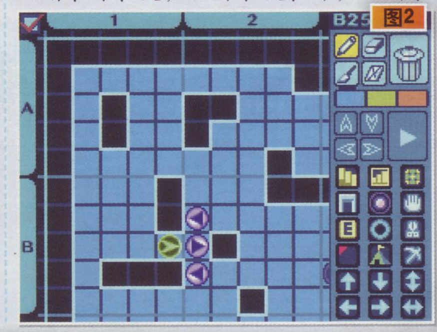


要点

终于到了最后一层，新增敌人カミキリオンβ的特殊掉落需要在腕封状态下将其击倒；三个南瓜头的组合会使用带有封印效果的合体攻击。经过前一层的煎熬之后，本层的迷宫并不复杂，最终BOSS祸神就位于正中央的区域。其他区域一共有8只祸神の触手，如果玩家将它们击倒，便能在战前消耗祸神的HP。触手本身并不难对付，麻烦的是眼睛状植物会给触手预警，令其逃跑。想要把所有的触手击倒需要动一点儿脑筋：6F区域因为没有眼睛，触手便不会移动，利用滑动地形靠近它后就能开战，注意周围可是暗藏着两只“吸い尽くす宿木”的；不可见区域只要从(1E–2.3)的门进入，便不会被眼睛看到，触手也就停在原地不动；而2F的触手要从(1E–2.3)进门，之后在眼睛的预警范围外慢慢向它靠拢，右上角大块区域从(5A–1.3)进入后同样是这个道理，只不过要先干掉两只碍事的普通FOE；6D区域的普通FOE只有在玩家跟它处于同一横轴时才会靠近，其他时候都会保持不动，凭借这个特点用走位让普通FOE卡在触手的逃脱路线上(如图1)，以此来靠近并展开战斗；左上角大块区域最为麻烦，先要把两只普通FOE分别引到(2B–1.2)、(2B–1.4)的位置(如图2)，这需要利用战斗中逃跑的方式，随后再把触手赶入包围圈逐一消灭即可。

虽然费尽周折但也是值得的，因为成功干掉8只触手的话，一开战祸神便已是红血状态，而且防御力也非常薄弱。但这并不意味着战斗会变得轻松，恰恰相反，这不过是玩家能成功挑战的前提罢了。首先祸神会使用三种属性的全体攻击，一旦命中就是秒杀。而且随着时间的推移，祸神的触手很快会复生，每一只触手都能让祸神在回复1000的HP同时，防御力得到提高。经过反复测试发现祸神的行动规律与身边的触手数量有关，具体关系为：触手数0–炎、冰、雷；1–冰、雷、炎；2–雷、炎、冰；3–炎、雷、冰；4–雷、冰、炎；5–冰、炎、雷；6–雷、

图1



炎、冰；7—冰、雷、炎；8—炎、冰、雷。前期祸神一定会在3次攻击之内复活触手，玩家需要把下屏幕地图放大，时刻关注触手的数量，以此来判断下一次进攻。当8只触手全部复生，3次固定的攻击顺序过后，祸神采取的攻击便是随机的了。虽然成功头封能阻止BOSS的属性攻击，但“兵贵神速”才是本战的关键。因为如果战斗被拖到触手全部复生，祸神的防御力早已恢复完全，玩家很难造成有威胁的伤害。因此玩家要做的就是在开战后利用步兵的属性盾，或者占星术士的先见术来阻挡BOSS的攻势，其他人火力全开发动强攻，给予其一定伤害就会进入第二阶段。

已消除所有不利状态、HP全满的祸神会有两种形态：独眼的为防御形态，独眼周围出现尖齿的是攻击形态。第二阶段的BOSS行动依然有规律可循：1—全身发出黄色光芒，对所有物理攻击进行反击；2—发出蓝色光芒，会对所有属性攻击进行反击；3—全体攻击并回复自身HP；4—发出白光，受到任何攻击都会对我方全体使用异常状态；5—大幅回复自身HP；6—转入攻击形态，随机次数攻击+消除全体强化效果；7—全体攻击+昏迷效果；8、单体超大伤害攻击；9—全体炎属性攻击+攻击力低下；10—全体冰属性攻击+头封效果；11—全体雷属性攻击+异常状态；12—转入防御形态，大幅回复自身HP。以上12种行动方式为一个基本的循环，但并不绝对，如果BOSS受到较大的伤害，便会直接从攻击状态回到防御状态的第12步，跳过中间的几个行动。

由于防御形态下的祸神物理、属性防御都很高，不建议在此形态下与其纠缠。玩家可以在此时进行补给回复，使用强化效果等。不过若玩家的队伍中有机器人，其高伤害的“HP炮”是不会引发反击的。当BOSS由守转攻的回合利用“イージスの护り”来抵挡，反攻的号角便在此时吹响！“防御の号令”或“ラインガード”可以帮助玩家减轻第7步的全体伤害，第8步的单体秒杀技可以利用“挑发”、“招鸟”、“大武边者”等技能配合步兵的“オーバーガード”来达到完美防御，后续的三种属性攻击玩家想必已经应对得驾轻就熟。然而真正的问题所在是祸神的自我补血高达10000HP，己方攻击力不足够的话，一轮下来可能只能磨掉BOSS一小段血槽，随着时间的推移BOSS的行动方式越发难以揣测，而我方的道具也会渐渐不足够。平时对付各种BOSS的强力打法虽然可行，但耗时都不短，而且为了培养合适的职业和特技，玩家可能要花掉大量时间，下面介绍一个最快捷的秒杀方法。

队伍构成

斗士辅修忍者，特技：常在战场10、アベンジャー3、狂战士の誓い10、チャージ5、ウルフハウル3；短剑マスタリー10、肉弹3、多元拔刀10、忍法 阳炎3、忍法 招鸟3、忍法 分身1。

公主辅修步兵，特技：王たる证5、攻击の号令10、クイックオーダー1；盾マスタリー5、ファイアガード10、フリーズガード10、ショックガード10、ディバイドガード1。

斗士装备：ダンダ.チャクラ+必中ゴーグル×3

公主装备：任意盾牌+其他防具

携带道具：アムリタⅡ×1、ブレイバント×1

极限技：イージスの护り

战斗流程

战前先要蓄满极限槽，并将祸神的触手减少到2只以下，第一阶段时参考上述的攻击顺序，使用相应的属性盾防御。第1回合：公主—属性盾、斗士—分身；第2回合：公主—属性盾、斗士A—チャージ、斗士B—分身；第3回合：公主—クイックオーダー令蓄力的斗士A先动，斗士A使用多元拔刀，祸神变身进入第二阶段。第4回合：公主—攻击の号令、斗士—狂战士の誓い；第5回合重复前一回合的指令以延长效果；第6回合：公主—ディバイドガード、斗士—分身；第7回合：公主对强化的斗士A使用アムリタⅡ、斗士A—分身、斗士B—分身；第8回合：公主对斗士A使用ブレイバント、斗士A—分身；第9回合：使用イージスの护り，斗士A—チャージ；第10回合—公主—クイックオーダー令蓄力的斗士A先动，斗士A使用多元拔刀，搞定收工。

要点综述



此方法的达成条件并不苛刻，卖出支线任务“血雨降りしきる摇篮地”中黑色FOE的特殊掉落素材便能购得ダンダ・チャクラ，而必中ゴーグル的目的是尽量提高命中率，防止失手。两个人装备3人的极限技有个小技巧，先让队伍存在3人，装备极限技后让另一名队员离队即可。此法在培养队员方面的耗时也很少，玩家完全可以造两个新人习得“听きかじりの经验”后呆在家里升级。斗士需要61点技能点来学满所须的特技，公主则只需52点，技能点还有富余的话可以学习“警戒行进”来避战。战斗时的思路则是充分利用了各种强化效果，以及多元拔刀的特性，看着困扰自己多时的祸神被轻松秒杀，相信玩家都会畅快无比。当然，解决祸神的方法并非只此一种，将军海盗的“双刀我流+一骑当千”等打法也很有个性，这里推荐的方法也仅是给苦手的玩家一个参考。

极限技一览

极限技的具体威力跟装备队员的能力平均值有关，另外使用者身上的辅助效果以及特技也对其有一定影响。比如占星术士使用“エーテル压缩”后能令“涡雷”等属性技威力大增，斗士的“チャージ”能提高“幸运のハンマー”等物理技的伤害。

技能名称	所需道具	人数	效果说明
决死の觉悟	觉悟の劝め	1	回合开始后该战斗中HP变0时有一次机会能残留1
武息	武息の修行书	1	回合结束时自身的HP完全回复
幸运のハンマー	フォルトゥナの护书	1	回合结束时对敌方1体进行坏攻击，若将其击倒则能得到全部的掉落素材
クロススラッシュ	十字斩の口传书	2	回合开始时对敌方1体进行强力的斩攻击
突击阵形	战术书・攻之卷	2	回合开始时5回合内我方全体攻击力上升
守护阵形	战术书・防之卷	2	回合开始时5回合内我方全体防御力上升
必杀阵形	战术书・杀之卷	2	回合开始时5回合内我方全体必定会心攻击
风魔阵型	战术书・风之卷	2	回合开始时5回合内我方全体回避率上升
涡雷	万雷の禁书	2	回合结束时对敌方全体随机施放强力雷攻击
业火	炼狱の禁书	2	回合结束时对敌方全体随机施放强力炎攻击
绝对零度	冰晶の禁书	2	回合结束时对敌方全体随机施放强力冰攻击
介护阵型	战术书・介护之卷	3	回合开始时5回合内我方全体HP与异常状态回复效果强化
无明剑	三段突の口传书	3	回合开始时对敌方全体随机进行3次突攻击
イージスの护り	护卫书Ⅰ	3	回合开始时该回合中对于我方全体的物理攻击无效化
イージスの护りⅡ	护卫书Ⅱ	3	回合开始时该回合中对于我方全体的属性攻击无效化
イモータル	生命赞歌の祝辞	3	回合结束时我方全员状态完全回复
イージスの盾	护卫书・真	4	回合开始时该回合中对于我方全体的攻击无效化
ウロボロスの盾	永劫回归の思想书	4	回合开始时，吸收该回合中的全部攻击效果，转化为HP回复
サングレイザー	外典・创世の默示录	4	回合开始时，对敌方1体施放强力的无属性攻击
クインテセンス	深渊宇宙理论原书	5	回合结束时，对敌方全体施放强力的无属性攻击
スターバスター	铁拳星碎の法	5	回合开始时对敌方1体进行强力坏攻击



PRINNY プリニー2

◆～特攻遊戯！暁のパンツ大作戦ッス!!～◆

研究中心 Research Center

本作发售也有一段时间了，相信大家都已经通关了吧，不过按照日本一Software一贯的传统，通关后才是游戏的开始。本作的隐藏要素非常多，想要全部完成得花上不少时间，这次的研究就以各种隐藏要素为主，想将游戏完美的同学就请接着往下看吧。

文 ダリウス（Levelup.cn） 编 乌冬 美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

普利尼2 特攻游戏！晓之内裤大作战 プリニー2 特攻游戏！暁のパンツ大作战ッス	日本一Software	ACT	2010年3月25日	日版
	1人	5229日元	无对应周边	

收集篇

全音乐CD收集

音乐CD名称	获得方法
魔界レコードbgm01“Midnight Blue”	“教学关2”关卡开始时跳跃平台的下方
魔界レコードbgm02“Prinny Fantasy”	收集20个幸运人偶后奖励
魔界レコードbgm03“Night At The Opere”	“练武の塔 深渊”内有长长滑梯地点的空中
魔界レコードbgm04“Blue Pierrot”	“教学关1”BOSS大门前的空中
魔界レコードbgm05“Shake Me Baby”	“魔风溪谷”倒数第一个SAVE点上方（残余时间5小时）
魔界レコードbgm06“苍色サスペンス”	“サンドウィッチパレス”BOSS大门前的上方（残余时间6小时）
魔界レコードbgm07“魔界のクリスマス”	“サタンランド”关卡中有跳跃点（蘑菇怪）位置附近（残余时间7小时）

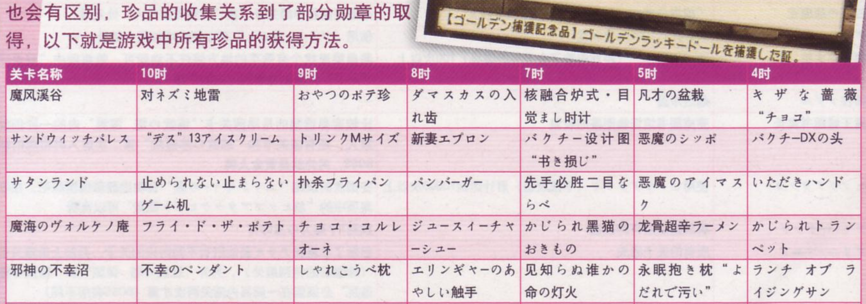


音乐CD名称	获得方法
魔界レコードbgm08“芳しき媚药”	“魔海のヴォルケノ庵”倒数第一个SAVE点附近（残余时间8小时）
魔界レコードbgm09“暗夜のラプソディー”	“邪神の不幸沼”BOSS大门前一个可以砍开的箱子下方（残余时间10小时）
魔界レコードbgm10“Japanese Sword”	“魔界百花殿”某个暗门通过后的小平台上，注意是在大桥下方，该平台还可以找到一个幸运人偶（残余时间9小时）
魔界レコードbgm11“灼热サンライズ”	在“魔王城バルコニー”战斗时的右上角（残余时间4小时）
魔界レコードbgm12“Modern Girl 2010”	“练武の塔 深渊”右边一个平台的角落内
魔界レコードbgm13“Dogfight”	“浮游龙岩带”第3个SAVE点左边
魔界レコードbgm14“ROSE BUSH”	“ガラクターマンション”关卡中与“黑ガラム/黑マサラ”战斗后附近的位置
魔界レコードbgm15“Fuga No.2010”	“ガラクターレイジ”第4个SAVE点右边
魔界レコードbgm16“がんばれ女の子～PR2”	“练武の修道院”第2个SAVE点右边的平台下
魔界レコードbgm17“いたずら悪魔の足音～PR2”	收集10个幸运人偶的奖励
魔界レコードbgm18“宇宙（そら）のストロボ”	收集40个幸运人偶的奖励
魔界レコードbgm19“Rock Metamorphosis”	アサギウォーズ篇专用关卡“シャイニングロード”第2个浮游机器附近
魔界レコードbgm20“战友（とも）よ”	“练武の修道院”第4个SAVE点右边最高的平台上
魔界レコードbgm21“God Bless Prier!”	“练武の修道院”第6个SAVE点上方平台通过后一个带电的角落内
魔界レコードbgm22“Nobody Knows”	“练武の塔 深渊”第3个SAVE点附近
魔界レコードbgm23“グレートワイルダー”	收集80个幸运人偶的奖励
魔界レコードbgm24“ラハール様の赞美歌”	收集60个幸运人偶的奖励
魔界レコードbgm25“アサギ越え（予定）”	收集90个幸运人偶的奖励
魔界レコードbgm26“アサギ Go Fight!”	收集120个幸运人偶的奖励
魔界レコードbgm27“ローゼンクイーン商会魔界支店”	收集50个幸运人偶的奖励
魔界レコードbgm28“がんばれ女の子～ぴこぴこバージョン”	收集30个幸运人偶的奖励
魔界レコードbgm29“ASAGI メタモルフォーゼ”	アサギウォーズ篇专用关卡“シャイニングロード”BOSS战前有很多杂兵的地方附近
魔界レコードbgm30“エトナ Rock”	收集110个幸运人偶的奖励
魔界レコードbgm31“燃え上がれ、マケレンノジャー!”	在隐藏关卡“Vパンツ大作战”中用找幸运人偶的方法找到5个“V”字后，在CD屋会追加

珍品收集

正篇

游戏中每打倒一个BOSS即可获得一个珍品，根据玩家进入关卡的时刻不同获得的珍品也会有区别，珍品的收集关系到了部分勋章的取得，以下就是游戏中所有珍品的获得方法。



关卡名称	10时	9时	8时	7时	5时	4时
魔风溪谷	対ネズミ地雷	おやつのポテ珍	ダマスカスの入れ齿	核融合炉式・目觉まし时计	凡才の盆栽	キザな蔷薇“チョコ”
サンドウィッチパレス	“デス”13アイスクリーム	トリンクMサイズ	新妻エプロン	バクチー设计图“书き损じ”	悪魔のシッポ	バクチーDXの头
サタンランド	止められない止まらないゲーム机	扑杀フライパン	バンバーガー	先手必胜二目ならべ	悪魔のアイマスク	いただきハンド
魔海のヴォルケノ庵	フライ・ド・ザ・ポテト	チョコ・コルレオーネ	ジュースイーチャーシュー	かじられ黑猫のおきもの	龙骨超辛ラーメン	かじられトランペット
邪神の不幸沼	不幸のペンダント	しゃれこうべ枕	エリンギャーのあやしい触手	见知らぬ谁かの命の灯火	永眠抱き枕“よだれで汚い”	ランチ オブ ライジングサン
魔界百花殿	冥酒・男好き“1000年もの”	おやつに最适CHIKUWA	マグナムキャンデー	イモリのヘソの香り459	牛乳モップ“くさい”	チアの魂



珍品“かぼちゃ”：打倒魔王城特殊BOSSスイーツ男爵。
珍品“ただのシャツ”：打倒魔王城特殊BOSSプリニーアサギ。
珍品“ブレイクドーナツ”：打倒魔王城特殊BOSSプリニーラハール。
珍品“ヒーローベルト”：打倒魔王城特殊BOSSフロン。
珍品“ハニワ”：打倒“练武の修道院”的BOSS魔王プリエ。
珍品“魔神のパンツ”：打倒魔王城的BOSSエトナ。
珍品“ハートオブパール”：打倒“练武の塔 深渊”的BOSSパール・リボーン。
珍品“ゴールデン捕获纪念品”：捕获一次黄金人偶后获得。

プリニーアサギ篇

アサギ篇实际上只有12个珍品，前3个时刻和后3个时刻只会获得两种不同的珍品。另外，アサギ篇的BOSS不会随着时刻改变而变化，不论哪个时刻都是一个BOSS。

关卡名称	7时	6时	5时	4时	3时	2时
アサギの挑战状/怠慢	ハッパ	—	—	HELLメット	—	—
アサギの挑战状/嫉妒	咒いの地狱のビデオ（レンタル专用）	—	—	咒いの数珠	—	—
アサギの挑战状/傲慢	普通の铁アレイ（3KG）	—	—	テリヤキピッツア	—	—
アサギの挑战状/暴食	激甘サラダ	—	—	カレーライス（激甘）	—	—
アサギの挑战状/色欲	デビルウィング（魔王仕样）	—	—	デビルイヤー	—	—
アサギの挑战状/强欲	变装鼻眼镜	—	—	魔界江户前寿司	—	—



全勋章收集

最终的隐藏关卡“特别篇・Vパンツ大作战”开启方法为获得1～29枚徽章，可以说是游戏中最终极的挑战。笔者就自己获得29枚徽章的条件总结了一些简要的心得，想要获得的玩家可以参考下表。在特别篇的关卡中，玩家需要和1代的5个BOSS进行连战，胜利过关后会在魔王城内追加一座黄金的普利尼雕像。

勋章名称	获得条件	心得要点
がむばったで賞	通过任意3个关卡	—
ハナマルで賞	通过任意7个关卡	—
ゴールドタイマー	通过15个以上的关卡，并且过关时间评价为S	任何难度都可，推荐使用简单难度
Sランカー	通过30个以上的关卡，并且过关评价出现过S	—
ドMランカー	通过50个以上的关卡，并且过关评价出现过S	—
ラブラハール	在ラハール・ハウス内召唤プリニーラハール30次以上	使用他过关30次以上才算，中途退出无法累计召唤次数
天取り虫	获得“プリニー神”的称号	一条命获得一定分数以上后得到
ブレイク大将	进入突破模式的次数达到1000次以上	可以在收集项中的“总ブレイク回数”中查看自己达成了多少次
スカイスクレーパー	取得本篇的10张“破れたチケット”	开启プリニーアサギ篇即可获得
招致大好きで賞	将“コンシェルジュ屋”内的所有设施召唤出来	不包括最后一个隐藏设施
白银の超魔王	“魔界公式ルール”难度一条命过5关以上	必须是流程中的关卡，在“时空の渡し人”处无效
デスマーチ	累计死亡1000只普利尼	使用“プリニー落とし”可以快速增加死亡数量
魔香芋大臣	吃“魔香芋”（游戏中吃了会放屁的道具）100次以上	简单难度找个有香芋的地方停住不动即可，收集项中“魔香芋ゲッド”内可以查看到吃过的个数
根性メダル	通过本篇	—
魔王城图书室长	完成图书馆怪物图鉴的收集	比较容易遗漏的是隐藏关卡“练武の塔　深渊”内的一种剑型敌人，还有该关卡和“练武の修道院”第二次进入时出现的新BOSS，另外就是黄金人偶
ヒップアタッカー	使用ヒップアタック（下压攻击）累计达到10000次以上	在据点的设施“エリンギャーの巢”召唤出蘑菇慢慢踩吧，在收集项中的“总ヒップアタックヒット回数”可以查看
ディパーテッド	解放据点所有的设施	找到7个魔力の玉即可
プリニーマニア	所有的关卡通关	包括了本篇和アサギ篇的所有不同时段的关卡，再加上隐藏关卡（除最后的特别篇外），另外“练武の塔　深渊”和“练武の修道院”必须要在一周目内通关两次才算（BOSS有所不同）
魔界三冠王	打倒隐藏关卡的BOSSエトナ、プリエ和バール	—
アサギ战争终结宣言	アサギウォーズ篇通关	—
ガラクタ大好きっ子	本篇的前6关卡中获得36个不同的珍品	即每个时段的关卡全部通过
天下无双	不死一条命的情况下获得300000点的得分	推荐用突破模式クラシックブレイク，再选择最高难度并召唤プリニーラハール后使用↑+□狂笑，可以连续得到糕点奖励得分
魔界アイドル彼女?	获得该勋章以外的所有勋章，获得后会出现特别关卡	—
恨みはらさでおくべきか	破坏エトナ稻草人99个	就是关卡中出现的可以用来快速累积连击槽的稻草人
恐怖！アサギ狩り	获得アサギウォーズ篇的所有珍品	—
パンツ屋の常连	累计夜逃10次以上	—
スーパースタースクリーム	累计得分在666万点以上	—
魔物ハンタープリ子	击破敌人数量累计达到6666匹	—
ベビーオムッター	简单难度通过22个关卡	可以反复挑战
魔界レコード大賞	获得No.1～30音乐CD	—

隐藏角色简介

プリニーアサギ

アサギ的操作方面和普利尼没有太大的区别，不过她的武器是各种枪械（战斗中按L和R键切换），以远程攻击为主，比起普利尼来说要安全不少。当然枪械也有缺点，绝大部分都有弹药数量的限制，初始弹药用完后在同一个关卡中无法补充，初始弹药的多少会根据游戏的难度来决定，难度越高弹数越少，高难度下一定要计划好子弹的使用量，否则到BOSS战时没弹药就欲哭无泪了。另外アサギ的必杀技和普利尼的发动方法一样，不过发动后会变成枪械连射，使用前要掌握好和攻击目标的距离。



アサギ的武器种类

アサギ・ワンダーバスター（假）：アサギ最基本的武器，弹数无限，使用时会向前方抛物线轨迹投掷茄子和杂物，威力非常低。

アサギ・ザ・ショットガン（假）：横向射击的三连散弹枪，攻击速度快、子弹的弹数也比较多，可以进行上下方向的射击，但缺点是攻击力很低。

アサギ・ガトリング（假）：格林机关枪，可以按住进行连射，攻击时无法移动，弹数比较多威力也比较大，但射程不能贯穿整个屏幕，并且在发动前有较长的预热时间。

アサギの凄いバズーカ（假）：威力非常大的追踪型火箭筒发射器，是所有武器中攻击力最大的，且附带一定时间的自动追踪效果，但弹药极少。

アサギのワクワク火炎放射器（假）：射程比较短的火焰放射抢，和格林机关枪一样可以按住连射，弹药很多但消耗也比较快，伤害也很有限。

アサギのカッコイイドリル（假）：所有武器中攻击距离最短的钻头，段数多威力大，可以连打按键使出连续攻击，弹药多且攻击力也非常可观。

プリニーラハール

プリニーラハール的特点在于攻击力非常高，而且还有很多专用的特殊技，另外ラハール还可以单独积累连击槽，即使不依靠敌人也能进入突破模式。ラハール的超必杀技虽然威力相比较アサギ要低上一些，但攻击同时还能削减敌人的晕眩槽，BOSS战中非常好用，后期很多难度较高的BOSS在他面前都不堪一击，当之无愧为本作中的最强角色。



ラハール的特殊技

特殊技・狱炎ナックル：二段跳到最高空时按方向键↓+□发动，ラハ　ル会向自身下方进行冲撞，冲撞的范围非常大而且会在地面造成一个巨大的火柱，攻击力也不错。

特殊技・オレ様が魔王だっ！！：持续按住○键进入旋转状态后一定时间内发动，旋转时自身处于无敌状态，一定时间后会在自身周围产生霸气，使敌人晕眩的同时还能给予伤害。

特殊技・あはははははは！：方向键↑+□发动，ラハ　ル会大笑并自动增加连击槽，连续使用两次就可以进入突破模式，缺点是发动时角色不能移动，很容易受到敌人攻击，要注意发动时机。



アサギウォーズ篇关卡BOSS战要点

在本篇的10个时刻中，每个时刻魔王城的上方会出现一张“破れたチケット”，全部集齐就可以在通关后开启全プリニーアサギ篇。另外，在游戏标题画面中将光标对准“新游戏”（はじめから）后依次输入△□×△□×○键可以看到プリニーアサギ篇的宣传剧情哦。

アサギウォーズ篇合计只有七个大关卡加一个独立的BOSS战，虽然前六个关卡和普利尼篇没有太大的区别，但BOSS都是全新的。除此之外，アサギ的生命计算方法也和普利尼篇有所区别，进入关卡后画面上方的视听率就代表了アサギ的生命值，当玩家击倒敌人，进入ブレイク状态或踩到记录点都能增加玩家的视听率，当被敌人碰到或受到攻击会减少视听率，当视听率减到0即算玩家失败（失败后还会重新来，不会有命数的限制），减少的量会根据难度的不同而有所区别，另外，アサギウォーズ篇能够使用的设施比较少，一些强力设施（如コンシェルジュ屋）都无法使用。



アサギの挑战状/怠慢

BOSS：ビ-トル

本关的BOSS是昆虫ビートル，由于BOSS的体型非常小，不注意根本看不到它在哪（注意看场景中的箭头）。BOSS的飞行速度非常快，通常状况下玩家的攻击很容易落空。但这个BOSS有个非常明显的弱点，就是防御力和耐晕槽很低，在其蓄力时跳到它头上踩它或者用跟踪导弹直接炸它都可以，不论是什么难度它都耐不住三连发的导弹攻击。



アサギの挑战状/嫉妒

BOSS：人形アサキ

BOSS的体型和攻击范围都很大，通常使用的招式主要有下压、发射人形导弹、投掷普利尼、召唤火柱等几种。人形导弹会自动追踪玩家，不过可以用最低级的武器将其打消掉，而且导弹的飞行速度也比较慢；下压只要在其飞起时使用旋转快速跑离它影子的范围即可；投掷普利尼会在近、中、远三个距离爆炸，需要玩家站在空隙中间来躲避，由于位置固定，熟悉后基本上不会有任何危险；召唤火柱是BOSS体力降低后才会使用的招式，它会在普利尼的位置连续召唤4条直线型的火柱，玩家必须快速移动或者使用旋转时的无敌时间才能躲开。攻击的时机选择其发射跟踪导弹的时候，抓紧机会踩它两下即可，不过注意不要贪打，否则它会发射导弹反击或使用手臂防御。BOSS的体力不多，反复两三次即可将其击倒。



アサギの挑战状/傲慢

BOSS：シュバルツ

シュバルツ的几种攻击方式比较霸道，一般情况下他会在场景内快速移动，要避免被其撞上。他的攻击方式主要以几种枪械为主，即发射追踪导弹、发射迷你普利尼、隐身后发射导弹。迷你的普利尼个头比较矮，它们会向主角所在的位置移动，用火焰枪一一烧掉即可；他发射的追踪导弹初期只有两枚，随着HP的降低会增加到6枚，也需要用攻击打爆，要注意打爆的时候导弹也会产生小范围的爆风，一定要拉开距离再进行破坏；隐身后发射导弹只要玩家一直移动，基本上不会中招。攻击BOSS的时机就是在其发射了两枚导弹后，由于能攻击的空隙非常短，一定要抓紧时间，在其跳跃时就是反击他的最佳时机，不过由于不在晕眩状态中攻击他也有效，整体难度不算太大。

アサギの挑战状/暴食

BOSS：アサギ8ビット

BOSS的造型保持了8位机时代的风格，就连战斗音乐也是8位机上的。不过可不要小看这个BOSS，BOSS会使用的招式非常多而且都比较霸道，有近距离的连续斩、投掷树枝、长距离的铲脚、使用树枝进行旋转式攻击以及投掷炸弹并发射激光等。近距离的连续斩在使用前会有一个蓄力动作，此时站在离BOSS两个身位的位置就可以躲开，而且还可以乘机反击；投掷树枝只要站在远处就可以躲过，此时还可以趁机踩一下；长距离的铲脚攻击的滑动距离很远，不过由于动作非常明显，看准后跳起就能躲避；旋转式攻击范围和距离都很霸道，依旧是看准后用跳跃才能躲过；BOSS每隔一段时间会投掷炸弹，并同时发射长距离的激光，必须要向发射的方向连续2段跳才能躲开。BOSS最麻烦的地方在于一定时间后体型会变大，此时玩家踩不到它，只能靠开启场景中的机关并掉落重物才能减少它的晕眩槽，由于空间比较小，BOSS变大后难度会再次上升，建议在一开始就尽快削减BOSS的体力以减少其变大后的威胁。



アサギの挑战状/色欲

BOSS：アサリンド

这个BOSS有点特别，因为经常飞在空中，想要踩到她必须利用敌人增加自己的跳跃高度。BOSS会使用的招式有释放防护罩、释放火焰、发射3个直线型的火球、大范围炸弹、召唤僵尸。首先来说几种攻击的应对方式，BOSS处于防护罩状态中时攻击她是无效的，不过持续的时间不长；释放火焰比较麻烦，因为使用时BOSS还会在场景内快速移动，攻击范围很大，只能蹲下或者用无敌时间来躲，不过这招也是攻击她的最佳时机；3个火球比较好躲避，因为移动轨迹是直线型而且没有追踪效果；大范围炸弹是BOSS最强力的招式，在使用这招前BOSS全身会发电，此时玩家必须赶快拉开距离，并提前使用旋转和冲刺滑跑来躲开爆炸的范围，这个爆炸的范围几乎是整个版面的，稍不小心就会中招；最后一招召唤僵尸是我们反击的最佳时机，反击的方法有两种，一是直接踩僵尸弹跳到更高的地方，这样可以踩BOSS以减少她的晕眩值，二是将僵尸打红色后踩晕，再用来炸BOSS。BOSS的HP很高，应尽量争取速战速决，不然BOSS每次晕眩后醒来都会再次给自己增加防护罩，会浪费大量的战斗时间。

アサギの挑战状/强欲

BOSS：クロスギアサギ

BOSS的攻击方式包括了使用旋转的大锤进行远距离攻击、释放蓝色和红色的音符、发射两个大型的火焰弹和连续的子弹攻击。前期BOSS的大锤只会在其头上旋转，此时可以使用远距离武器攻击她，在其HP降低后则会将大锤丢出来，不过躲避的难度不大，时间掌握得好的话还可以反踩她一下；BOSS释放的音符会随着时间经过或受到攻击后消失，但红色的音符在消失后会产生一个大范围的电球，要攻击的话一定要控制好距离；火焰弹比较好躲避，看准后及时蹲下或走开即可躲开，连续子弹的范围非常大，后期BOSS还会6连发，好在攻击速度一般，只要不是离得太近都可以及时躲开。另外BOSS有时候还会防御，此时无论是什么攻击都不会对其造成伤害，一定要注意。BOSS的移动速度非常快，攻击她最好的时机是在其发射大型火焰弹时，用二段跳躲开火焰弹并踩她头部，3次就可让其进入眩晕状态，由于该场景是一个巨大的平台，在砍BOSS时注意千万不要让其掉下去，否则就浪费攻击的时机了。

シャイニンググロード

BOSS：アサギ·エクセレントクロス

这个BOSS的打法实际上和本篇的最终BOSS很像，都需要玩家使用场景内的大炮给予其伤害。アサギ·エクセレントクロス初期只有两种攻击方



式，即使用周围的音响释放圆形范围的声波以及释放波形移动的音符。音符的移动轨迹是固定的，走到其死角即可躲开，注意攻击音符能够增加连击槽，这也是进入突破模式的惟一方法；圆形范围的声波就比较简单了，只要不在其范围就没有危险。这个阶段难度比较低，反击它的方式是踩左中右的三个炮台，将其HP削减到一半左右时就会进入第二阶段。第二阶段BOSS会增加巨型光线和光弹攻击，除此之外增加高耐久的音符和声波攻击的范围扩大，此时想要启动左右两边的炮台难度会大幅增加。躲避光弹时出现的位置会有提示，由于是连续的攻击因此要长时间保持移动，当BOSS在场景前蓄力就表示她要释放巨型光线了，巨型光线的范围几乎占据了中央整个平台，需要跳到旁边的平台才能躲避。本次的BOSS没有晕眩槽，玩家只能反复踩大炮的机关来攻击她。

本篇隐藏关卡BOSS战要点



スイーツ男爵

前三关按サンドウィッチパレス、魔海のヴォルケノ庵、魔界百花殿的顺序攻略，之后在魔王城外墙与フロン的战斗就会改为スイーツ男爵。与スイーツ男爵战斗的难度比较高，战斗开始后他只会在场景内快速向右方冲刺，冲刺的同时会向天空洒落大量的糕点，最后又乘坐冰淇淋快速返回。攻击的时机就在于BOSS返回的那一两秒钟，推荐玩家在门口的位置等它，一旦踩到它后就立刻离开，不要贪踩，不然他会向正上方扔糕点反击。如果玩家被困在他的糕点里的话不用担心，糕点是可以用刀砍掉的。

プリニーアサギ

前三关按魔界のヴォルケノ庵、サンドウィッチパレス、サタンランド的顺序攻略，之后在魔王城外墙与フロン的战斗就会改为プリニーアサギ。与プリニーアサギ战斗的难度同样比较高，她的攻击方式就不用多说了，要注意的是アサギ·ワンダーバスター（假）这招，攻击的出招速度非常快，由于她的体型和普利尼一样比较小，因此攻击的机会也会比较少。一般来说当其使用格林机关枪和散弹枪三连射时就最好的时机，这两招的出招硬直比较长，有足够的时间踩她，不过要注意不要贪踩，否则她会反应过来并向上方攻击。另外她的跟踪导弹虽然会自动追着玩家跑，不过只要看准后用普通攻击就能砍掉。アサギ的弱点是易晕和防御力很低，快的话使其晕眩两次就可以击倒她。



プリニーラハール

前三关按サタンランド、魔风溪谷、邪神の不幸沼的顺序攻略，之后在魔王城外墙与フロン的战斗就会改为プリーニーラハール。プリニーラハール的攻击方式玩家可以参考ラハール的介绍篇，他的体型虽然和普利尼差不多，但由于他的攻击硬直都比较大，因此与アサギ的战斗相比较难度还是要低一点，ラハール释放火柱前全身会变红，看到后立刻躲开即可，他的旋转攻击速度比较快，此招式不宜与其硬拼。攻击它的最佳实际就是在其大笑时，不过要注意他大笑后会立刻进入突破模式，进入该状态的一瞬间空中会打落一道闪电，闪电过后可以踩它一下，3次就可以将其踩晕，注意不要贪踩，它恢复过来后必定会用跳跃反击，还有在其大笑时也可以直接攻击它。



练武の修道院

捕捉36个幸运人偶后与ラッキー助教授对话获得“修道院への地图”，接着就可以在“时空の渡し人”处选择该关卡。关卡的难度自然不用说，基本上全是空中独立的平台，部分平台一开始还无法看见，一定要多加利用视角移动来观察周围的地形，另外这里的平台很多都有电，一旦碰到就会直接挂掉。另外要注意一些平台必须多利用攀爬的方式上去，跳跃的话会直接触电，还有部分平台必须踩着敌人才能前进，这些都是本关比较常用的过关技巧。



BOSS战——魔王プリエ

使用招式一览

招式①：向前方发射三连发的光弹，其中前两发都比较容易躲避，要注意第三发光弹会在场景内反弹数次，最后引发小规模的爆炸，需要站在反弹的空隙间才能躲过去。

招式②：空中光弹4连射，速度很快，不过发动前BOSS会有蓄力的动作，看到后快速跑到其脚下即可躲开光弹的爆炸范围。

招式③：快速撞击地面，BOSS位于空中时才会使用，撞击后会在地面引起冲击波，不过冲击波的范围很有限，看到BOSS落地后快速跑开完全来得及躲避。

招式④：冲击波，使用这招时BOSS会在空中进行长时间的蓄力，看到她抱成一团就赶快旋转并快速跑到她正下方的位置，这样才可以保证不受到攻击。

招式⑤：熔岩攻击，使用时画面中会有提示，及时躲在升起熔岩柱的空隙间就能够躲开。

BOSS使用各种招式的频率都差不多，想要打倒她首先就要多练习如何躲避她的各种攻击。使用招式①时BOSS只会站着不动，在躲避的同时可以向她所在的位置跳跃，一般在第三发光弹发射前都可以跳到她头上踩她一到两下，不过要小心第三发光弹的反弹。招式③的硬直时间比较短，在其撞击前算准时间跳起后正好可以躲开并踩她。胜利后再次进入修道院的话BOSS会更换为エリンダム，它的招式只有两招——冲撞和直线的激光，看准了都很容易躲避，注意不能使用踩踏的方式来削减它的晕眩槽，因为场景上方有电，一旦踩到后就会被弹到上方触电而死。不过可以攻击它的机会还是比较多的，相比第一场战斗要简单多了。

练武の塔 深渊

收集70个幸运人偶后与ラッキー助教授对话获得特殊道具“练武の黑键”，接着可以在“时空の渡し人”处选择该关卡。这可以说是游戏中难度最高的关卡，基本上每个平台间的跳跃要求都极其变态，再加上到处都是机关重重，有些地方不大胆往下跳基本上看不到前面的通路。开始后向右下跳，



抓到边缘后一路从右上方绕到开始平台的上方，然后继续向上方前进，注意这里有一处被电流阻挡的通道旁边是有秘道的。从那里上去后一路向右边走，途中很多地方要利用踩踏敌人反弹才能继续前进，当然冲刺增加跳跃距离并且利用好风向也很关键。在有BOSS标志的牌子面前走最右边的空隙落下，然后跳到上方的狭窄平台内一路右行，最后依靠几个会喷火的机关到达上方才能找到BOSS的大门。

BOSS战——バール・リボーン

使用招式一览

招式①：在平台上放出会跑的普利尼，一般从左右的版边出现，使用普通攻击一下就可以打倒它们，注意别碰上就行。

招式②：召唤6把剑进行大范围攻击，该招式的攻击轨迹由于是固定的，看准后可以躲在剑与剑之间的空隙中或者用跳跃躲开。

招式③：在地面召唤3把突出的巨剑，巨剑之间的空隙很大，而且在出招前地面上会有提示，是比较容易躲避的招式。

招式④：在场景中央释放3个会爆炸的火球，需要看准火球爆炸的瞬间跳起来躲避，难度较大。

招式⑤：在场景中央召唤龙卷风，攻击的范围很大，不过使用前BOSS会有起手动作，抓紧时间向反方向移动躲避即可。

招式⑥：冲击波，这招只有在BOSS体力不足时才会使用，见其使用时蹲下或者用二段跳离开攻击范围即可。

招式⑦：口吐火焰并释法大量的火球，同样只会在BOSS体力不支时才会使用的招式，使用时BOSS只会在平台的一边释放火焰，不过反弹的火球会在周围落下，一定要提前躲到平台的另一边。

该BOSS的防御力和晕眩槽是所有BOSS中最高的，它的招式中出现的破绽都比较少，一开始可以一边躲避一边抓紧时间攻击他的双手，削减其一定的HP后BOSS的头部才会露出来，此时玩家就可以踩BOSS的头部削减他的晕眩槽，一次最多可以踩两下，踩晕后抓紧时间猛攻他的头部即可。将其打倒后再来到这里BOSS会变成普利尼，攻击招式都是一样的，不过由于体型小因此更难对付。

エトナ

使用招式一览

招式①：从轿子中释放普利尼，可以用普通攻击砍掉，还可以踩它们并增加自己的跳跃高度。

招式②：全身放电，覆盖了BOSS周边的所有范围，不过只有在踩她后才会使用这招。

招式③：3连发激光攻击，BOSS体力下降到一定程度后使用，激光呈直线飞行，拉开距离后很容易躲开。

招式④，在地面召唤雷电和火柱，需要有一定的提前量才能够躲开。

收集110个幸运人偶后获得“魔の团交券”，接着进入城内即可与其战斗。本次エトナ会乘坐在轿子上，轿子的位置比较高，只能利用她放出的普利尼增加跳跃高度才能踩到她，要注意踩一下就要离开了，不然エトナ会使用招式②反击，踩3次就可以让BOSS眩晕。要注意有时候BOSS会释放背着火柱的普利尼，这种普利尼千万不能踩，将其打掉后才会出现新的普利尼。



特别篇·Vパンツ大作战



特别篇的BOSS都是1代的，难度不算太高，全部完成后在魔王城会增加黄金普利尼像。值得一提的是，本关在每个BOSS战前可以使用找幸运人偶的方法找到1个“V”字，5个场景内一共有5个“V”字，全部集齐后在魔王城内会出现《绝对英雄改造计划》主角的金像，同时音乐屋会增加第31张CD。

アニス

BOSS的招式主要只有三种：召唤炸弹虫、使用大斧攻击和召唤炸弹僵尸。其中炸弹虫有不小的爆炸范围，一定要拉开距离后再使用普通攻击将其破坏；僵尸会跳过来进行自爆，爆炸的范围也比较大，拉开距离后用跳跃攻击将其引爆比较安全，或者直接跳到僵尸身后也行；大斧攻击只有近距离时她才会使用，基本没有威胁。攻击BOSS的最好时机就是其召唤炸弹僵尸的时候，此时跳到她头上踩一下即可。她的晕眩槽有3格，注意每次踩完后她会变成一只猫逃走，在猫状态下玩家的攻击是无效的，只能选择回避。

パプリカ



パプリカ的难度也算是几个BOSS中比较简单的，战斗中她只会在场景中跳来跳去的，当接近玩家后会使用百裂拳攻击，在空中时还会使用脚踢和下压攻击。前一种攻击方式只要在其旁边一个身位的位置就可以躲开，脚踢和下压在发动前都会有一个出招动作，也很好躲。攻击パプリカ最简单的方法就是在她身边移动引诱她发动百裂拳，发动后会有长时间的硬直，此时可以趁机踩头。

バカンスノホシカゲ

バカンスノホシカゲ最麻烦的地方在于她会超高速移动，移动前出现的提示比较少，不注意躲避的话很容易被碰到而损失体力，并且在高速移动后她还会使用各种飞行道具，要用二段跳才能躲避。除此之外她还会移动到普利尼面前使用卷轴攻击，这招的出招比较明显，看到后使用跳跃即可躲开，时间掌握好的话还能反踩她一下。她最强的招式是变身到场景的上方召唤4个角落的忍者进行手里剑攻击，这招使用时玩家可以等忍者出现后用二段跳接近她并反击，这也是本战反击她的最好机会。バカンスノホシカゲ的体力比较高，要3分钟之内将其消灭的话时间会比较紧，要抓紧每一个可以攻击的机会。

ナツ/メグ

两个BOSS会使用的招式都差不多，メグ会使用蓄力的剑斩和在小范围的爆炸攻击，ナツ会释放魔法球以及蓄力剑斩。这几招在发动前都会有比较明显的蓄力时间，此时就是攻击她们的好机会，当然攻击时要注意旁边另外一人的干扰。建议先击倒会使用远距离攻击的ナツ，不过要注意两人的晕眩槽都有3格，一旦弄晕后要抓紧时间攻击，好在BOSS的防御力比较低，干掉第一个后，剩下第二个就没有太大的威胁了。

パンツダイオウ

本关的最终BOSS是パンツダイオウ，不过说实话它的能力还不及パプリカ，突出的地方只有攻击方式比较多。主要使用的招式有用屁股撞击地面、蓄力光线、冲撞、嘴咬、内裤攻击以及放屁攻击。内裤是BOSS比较强力的招式，攻击时BOSS的全身都有攻击判定，内裤落地还会爆炸，一定要拉开距离来躲避；嘴咬这招攻击速度比较快，不注意的话很容易中招，同样也要拉开距离来躲。放屁攻击时BOSS身后会出现长距离的火柱，这招在背对BOSS时它才会发动，遇上的机会不多；BOSS撞击地面会产生很大的冲击波，在它落地前要及时用二段跳来回避；最麻烦的招式要数BOSS的蓄力光线攻击，这招范围为全屏，就算二段跳也无法回避，不过在BOSS使用前它会吃下一条内裤，看到后二段跳踩头一直踩到光线发射完毕，这也是惟一能够躲开光线攻击的方法。最后的冲撞是可以反击BOSS最好机会，发动后BOSS会一直冲到版边才会停下，在其撞墙后会进入短时间的晕眩，这时就放心地踩吧。BOSS的体力非常高，不晕眩的时候攻击基本打不动，就算是眩晕也要4～5次才能将其击破，因此推荐使用电锯上阵。



游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

伊娃 提供

美漫风格下的游戏人物

近日，澳大利亚著名的漫画家Patrick Brown又有一组新的画作出炉了。Patrick Brown并不是从事游戏行业的画家，而是一名职业的平面设计师，只是出于兴趣才以自己喜欢的游戏作题材进行一系列的创作，并将作品贴在Deviantart个人网站与大家共同分享，其独特的美式漫画风格受到了不少欧美游戏玩家的欢迎。他的作品涉及许多游戏大作，如《GTA》、《生化奇兵》、《刺客信条》、《辐射》、《潜龙谍影》等，本次就为大家挑选几张具有代表性的图片，想看到更多美图就登陆Patrick的Deviantart个人网站吧！另外，Patrick的作品中虽然保留了原游戏人物或原游戏场景的大部分特征，不过我们不难看出，画面中男性人物的脸几乎都统一为了某男的脸，想必此男就是Patrick本人吧！



■《战地双雄》中的佣兵战士Salem和Rios。

■霸气十足的战神奎托斯。

▲《潜龙谍影3 食蛇者》中的斯内克大叔。

▲漫画家不仅要会画画，还要会编故事，图为《GTA》风格的多幅漫画。

■老年版金刚狼。

■这张图中的男人貌似全是同一个人。

胧月：对比了一下，奎托斯与原版的差异最小，甚至颇有日漫的感觉。我是还没从《星矢》中抽身吗？



乌冬提供

《洛克人》点阵艺术品

《洛克人》最早诞生于FC平台，以出色的手感和系统被玩家奉为动作游戏的经典，相信从FC时代过来的玩家一定还对这个由点阵组成的蓝色小人记忆犹新。近日就有一位国外玩家用《洛克人》游戏截图创作了一幅点阵风格的《洛克人》艺术品，以此来表达自己对《洛克人》喜爱。

这幅《洛克人》点阵画长120厘米、宽109厘米，由大约1500张的《洛克人》游戏截图组成，这些截图都是来自FC上的《洛克人》作品，并且图不是随机的，而是根据配画的配色需要在特定关卡里截取，没有一张重复。据作者介绍，光是截图就花了他几个星期的时间，此外，他还在BOSS选择画面的截图里加上了BOSS的对应弱点武器，非常花心思。另外在画布的最下方，还可以看到历代《洛克人》的包装和卡带封面。

■远看就是一幅由许多点阵组成的洛克人跳跃图。

■包装和卡带封面与两个一组并排在画布最下方。

■将这幅《洛克人》点阵画挂在室内一定很拉风。

■留意BOSS的头像下方都有对应的弱点武器，这都是后期处理的，并且连最新发售的《洛克人10》的BOSS弱点也包括在里面。

■近看就会发现原来点阵都是游戏截图。

胧月：庞大而复杂的工程。别的不说，光《洛克人》的作品数量就是一般的游戏系列难以企及的。

胧月 提供

京都Anime日常

《轻音》第二季圣地巡礼



京都篇

《轻音》在四月上旬正式开始播放第二季，SEGA公司也于不久前公布了游戏版的制作计划（个人猜测掌机版的可能性居高），这部以乐队为题材的大人气动画自然再度成为动漫迷的注目焦点。大家从《Kanon》、《幸运星》、《轻音》第一季等作品应该已经看出，京都Anime在制作动画的环境时喜欢参考现实中的景物，由此也诞生了一批只要该社一出新动画就必定会去实地一探真相的考究党。就在《轻音》第二季的第一话播出后三天，他们又踏上了考究之旅，这次又会带给我们哪些“捏他”呢?



第一话的开头部分，取景自京都白川通北大路的十字路口。不过与动画里不同的是，实地的此处矗立的是房地产公司，而非餐厅。

这也是北大路的十字路口，位于左边照片中的右侧位置。

麦克唐纳北白川店，动画里琴吹䌷打工的地方。当然，实地没有雪。

川端北山十字路口的信号灯，这是中野梓与猫玩耍的松崎桥。当然天上的彩虹是可遇不可求的。

北白川伊织町的疏水通，从茶山车站进入住宅区后很容易迷路。

和动画里一样，是个没啥人气的地方。（笑）



梓喵依然玩得很兴奋。（笑）

从马路另一侧拍摄到的咖喱店，为了让镜头里没有车辆干扰，摄影师等了很久。

修学院车站的东出口，第一季的OP中也曾出现过。车站旁边就是7eleven便利店。

原本以为是修学院车站的地方，其真正地点却是一乘寺车站。

和动画中一样樱花盛开的鸭川。



“多加米饭少咖喱！”

京都的著名景点银阁寺，梓喵在游客的人流中依旧泰然自若。

第一季OP里梓喵的背景。

FANS很爱幻想中野梓像猫一样舔人。

在白川通发现的“佐和酱”，这……

清水寺和金阁寺是修学旅行的热门场所。



今宫神社是新年的祈愿地点。





这个梓喵并非供奉对象。（笑）

滋贺县丰乡小学篇

这就是樱丘高校的原型“旧丰乡小学”，现在已经被改造成图书馆，允许民众自由进入。软广告打得实在是……

正门前的古川铜像。

动画中众人前往参加开学典礼时的走廊，右侧就是讲堂。

梓喵喜欢的水果酸奶。

可以在室内的黑板上信手涂鸦。

讲堂的对面是导游处，也是第一季中少女们唱歌的地方。没想到实地居然也供奉着吉他、贝斯、键盘、架子鼓乃至秋山泠的耳机、琴吹䌷的茶具。

“授業中でもムーシキング。”

桌子等各种小道具也得以再现，比起两个月前更加齐全。

丰乡小学附近的宫川石油出售着《轻音》杯垫。

因为是星期六，附近也出现了痛车。在得到主人许可后拍摄了几张。

与痛车的主人交谈后得知，改装这辆痛车的贴纸就制作了一个月，而贴装完成则花费了两个星期，钱自然也砸进去不少。另外这辆车还安装了扬声器，只要发动引擎就会发出日语的“痴迷吉太”。

律的桌子上还有皱巴巴的活动部申请书。

滋贺县的彦根城是当地的著名景点，进入天守阁居然要排一小时的队。

梓喵从天守阁眺望琵琶湖。

梓喵对彦喵的梦幻组合。

平野绫秘密结婚？事务所出面辟谣

雷伊 提供



▲局部放大后看起来确实是戒指。

▲左边这位就是平野绫。

因在《凉宫春日的忧郁》一片中饰演主要角色“凉宫春日”而大红大紫的著名声优平野绫，最近竟然爆出了关于她秘密结婚的传言。事件起源于2010年4月11日，平野绫在自己的博客上贴出了一张与朋友一同进餐的照片。然而照片中隐约竟可以看见平野绫的左手无名指上似乎戴着一枚银色的戒指！此事顷刻之间在日本2CH中引起了轩然大波，除去汹涌不绝的留言以外，还有过激的粉丝竟然扬言要将其杀害。也有人猜测那不是戒指，只不过是手指甲的反光在照片中的角度看起来正好像是戒指，不过随后立刻有人将照片放大从而得出这确实是戒指的结论。联想到今年平野绫反复入院退院的各种消息以及3月28日她在自己博客上写到“身体没有异常，医生告知是精神方面的问题”这一事迹，网上更是流传出“婚前抑郁症”这一猜想，于是结婚一说愈演愈烈。

时值4月14日，平野绫所在的Space Craft事务所终于出面辟谣，称平野绫并未结婚，戒指带左手无名指完全是她个人的习惯，希望广大网友粉丝可以放心并一如既往地支持她。

阿鲁：难道结婚就不支持了吗？这种FANS不要也罢！

胧月：由于消息源的扩充，栏目中今后也许会增加不少此类八卦新闻。

宅回首

OTAKU

栏目主持：阿鲁

趁最近游戏淡季，补了一些动画，发现有不少动画走的都是兽耳萌路线，这也让原本不喜欢动物的我有了一些想法，不过在看过寝室大厅那只大狗之后我十分果断地放弃了这一想法，我错了，我以后再也不把二次元的东西拿来和三次元比较了。

萌属性解析 兽耳



兽耳，顾名思义就兽的耳朵，在二次元世里充斥着许多奇怪的生其中动物化的人、拟人的动物、变身为人的神明、亚人类等带着人类动物双重特性的生物如今早已见怪不怪了，不过那毛茸茸的耳朵和尾巴却受了一些群体的喜爱，一些甚至将假的耳朵和尾巴佩在女朋友或者喜欢的人身上，而且效果出奇的好，因此现在的动画里经常会出现某人气角色佩戴猫耳猫尾卖萌的桥段，这次就向大家介绍一下动画里出现的兽耳萌娘。

大家都喜欢尖耳朵



在现实世界中，大家最容易接触到的动物应该就是猫和狗，大部分猫和狗的耳朵都呈现为三角形，而且它们敏感的耳朵稍有东西靠近就会动，十分可爱。于是不知道从什么时候开始，二次元世界里各种长着尖耳朵的生物慢慢开始出现，PC平台的许多游戏和同人漫画里越来越多的猫耳娘、犬耳娘大量出现并俘获了宅男们的心，于是很快动画这一块净土也被彻底感染了。《绵之国星》、《东京猫猫》这些早期作品暂不列入讨论范围之内，不过近几年来有不少尖耳朵的家伙在动画界里名声大振，吸引了不少观众的目光。

这里首先要说的就是《狼与香辛料》里的赫萝，这只寄宿在麦穗里的狼神可算作是惊艳登场，再加上她俏皮的性格、成熟的魅力和一点小女人的嫉妒，深得宅男们的喜爱，裹在衣服和帽子下不停摇动的耳朵和尾巴也萌力十足，喜爱喝酒以及第二天宿醉的表情也惹人怜爱，动画原本拖沓的节奏也在萌狼赫萝光环的照耀下被更多的人接受。

《我家有个狐仙大人》和《我的狐仙女友》是同一时期的动画，这两个同以狐仙为题材的动画从不同角度表现出了狐耳娘的魅力，只是《我的狐仙女友》内容实在是太糟糕了，因此好孩子千万不要看哦!

竖长的耳朵惹人爱

什么时候才能回月球去啊，地球热死了!

小白兔，白又白，两只耳朵竖起来。相信年龄稍大的朋友都还记得这句幼儿园老师教的童谣，由此可见国人对兔子的喜爱程度是超过猫和狗的。在西方国家里，兔女郎更是他们引以为傲的大众文化，那些身穿低胸露背装、带着兔耳和兔尾装饰品、配上高跟鞋和网袜在人群中穿梭并送上美味点心和酒水的美女们绝对是各种聚会场所的亮点。

很快，喜欢吸取异国优秀文化的日本逐渐有了符合本国特色的兔女郎，许多游戏和动漫里都出现过打扮成兔女郎来吸引人气的角色，不过这次的主题既然是兽耳，那这些利用饰品做装扮的假货自然不能登场。这里首先要介绍的是日剧《电车男》里男主角最喜爱的动画片《月面兔兵器米娜》里的女主角佃美奈。这部原本只是在日剧里出现过的动画后来由GONZO接手制作，并于2007年播出，虽然动画的素质只能算一般，但这毕竟是为了满足宅男欲望而制作的动画，感兴趣的玩家可以去关注一下这部作品。

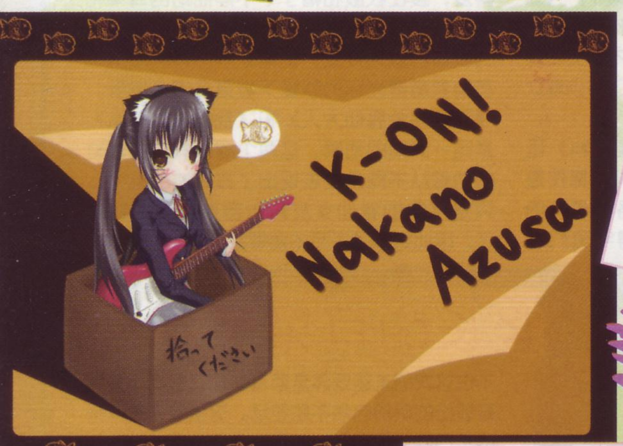
《东方Project》算是目前日本最成功的同人作品之一了，其众多角色几乎囊括了现今所有的萌要素，在《东方永夜抄》里登场的因幡·帝和铃仙就是两只不折不扣的兔耳娘。虽然两人都属于兔妖，不过铃仙是月兔族的服役军人，她可以对地球上土生土长的兔妖因幡·帝下命令，不过貌似对方从来没听过就是了。两人虽然都修炼成精，但看到人类还是会首先选择避开，这也算反映出了兔子怕生的性格，其兔耳造型深受广大东方饭的喜爱。

当然游戏和动画里还有很多以兽耳为题材的，比如《传颂之物》里的那群亚人类、《强袭魔女》里有着各种动物耳朵的姑娘们都属于兽耳这一范畴，不过由于篇幅的关系这里就不一一列举出来了。最近的《守护猫娘绯鞠》虽然有着卖肉的嫌疑，不过还是把本人萌到了，当然好孩子依然是不能看这部动画片哦!





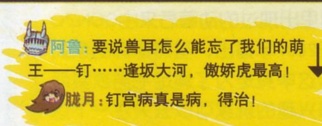
既然“宅回首”里提到了兽耳，那么这次的“美图秀”自然得配合一下，说到兽耳，让我想到了寝室里某位室友养的狗，牟拉的大耳朵实在没有半点萌要素，为什么三次元和二次元的差距就这么大捏！





阿鲁：在某天然呆的带领下，梓喵已经完全沦为一只喵了……

乌冬：宅男的YY是无止境的！吼吼！





神秘人：很好，有我最喜欢的东方！

阿鲁：喂喂，还没到你该出场的时候吧……

神秘人：大家好，我是……

阿鲁：那么这次的美图秀就到此为止了，我们下辑再见（阿鲁将神秘人捂嘴并拖走）。









阿鲁:这个能算兽耳么?
胧月:应该算吧……
乌冬:不能算吧……
马修:兽耳是什么……







乌冬:还别说，兔子耳朵也很不错啊。
阿鲁:口胡，我家钉宫明明是果冻耳朵!
胧月:请不要把动漫角色和声优划等号……



经典主题乐园 CLASSIC GAMES THEME PARK

今年看的第一套书，就是根据著名悬疑电影导演希区柯克的手稿整理编辑而成的《希区柯克悬念故事集》。这一个个短小精悍的悬疑故事，确实令人啧啧称奇，并且过后还会觉得耐人寻味，不得不佩服希区柯克这个“怪才”想法上的独到之处。当然了，在这些主要以凶杀、犯罪为主线的悬念故事中，有一种职业的人可以说屡见不鲜，他们就是侦探。

文 开特　编 马修

好游戏永远不过时

本辑主题

侦探

提到侦探，可能绝大多数人脑子中都会不由自主地联想到“福尔摩斯”这个名字，毕竟由小说家柯南·道尔创造的住在贝克街211号B室的这个名字的主人，早已通过一本本脍炙人口的小说，成为深入人心的“侦探”代名词。实际上，在普通人心目中，侦探这个职业是非常高深莫测的，因为他们往往都是出现在艺术作品中，包括小说、电影、动漫，当然还有我们的经典老游戏当中，尽管它们大都又是根据其他艺术作品改编而来……

▲青山刚昌笔下的福尔摩斯形象，猎鹿帽、烟斗以及竖领大衣都是福尔摩斯鲜明的标志。

赤川次郎之幽灵列车

类型：AVG
年份：1991年

原机种：FC | 模拟器：NesterDs/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP



▲非常具有早期AVG特色的游戏画面。

1991年诞生于FC主机上的《赤川次郎之幽灵列车》，改编自小说家赤川次郎的同名小说。就像游戏标题中描述的一样，游戏的主线贯穿于一列行驶的诡秘列车上，我们的主角是一位小有名气的侦探，而他在列车上巧遇令人胆寒的凶手后，便义无反顾地投入到了案件的侦破中。游戏的故事完全忠于小说原作，如果是读过原著的玩家一定会感到十分亲切；当然，对于没看过原著的人来说，也会是一次全新的侦探冒险体验。

不过话说回来，由于年代久远，加之FC十分有限的机能，游戏的画面只能说“相当朴素”，但是在FC同类文字游戏中，游戏的各个方面，包括音乐、操作、故事性都十分精细。游戏在国内被D商汉化后被定名为《神探柯南》，虽然名字被张冠李戴，但是整个游戏的汉化程度却相当完美。





赤川次郎の
幽霊列車
START
CONTINUE





名侦探柯南 机关寺院杀人事件

类型：AVG
年份：2000年

原机种：GBC | 模拟器：DSBoy/Rin | 适用机种：NDS/PSP

有电话进来吗？

▲游戏中的人设完全忠于漫画版的风格。

现如今，除了福尔摩斯之外，在年轻人心目中，还有一个更加大名鼎鼎的侦探形象，他就是身体虽然变小、但是头脑却超越常人的江户川柯南。

这次我们要介绍的《柯南》相关游戏来自GBC主机，这也是第一款彩色版的掌机《柯南》改编游戏，因为此前的《柯南》游戏都是在黑白的GB主机上发售。游戏的开头从小兰和柯南在咖啡店与委托人美树小姐的见面开始，为了帮助委托人调查其姐姐的身世，柯南和少年侦探团来到了位于飞弹山的机关寺院。当然，除了小兰父女，服部平次也在游戏中登场，而大人气角色灰原哀也首次加入到游戏中。不过"柯南到哪哪死人"的定律在游戏中也依然延续着，于是一场骇人的凶杀案发生了……游戏中，玩家需要操控大头的Q版柯南在地图中搜索调查，并根据基本的证物分析和推理系统进行游戏，本作同样是由国内的D商汉化完成。

金田一少年之事件簿 第十年的邀请函

类型：AVG
年份：2000年

原机种：GBC | 模拟器：DSBoy/Rin | 适用机种：NDS/PSP



▲虽然IQ高达180，但平日里金田一却是个粗心大意的马大哈。

除了柯南之外，在动漫世界中还有另外一个可以与之并驾齐驱的少年名侦探——金田一。两部作品除了在动漫世界是对手之外，在游戏世界、确切说是GBC主机上，也有着正面的交锋，而对抗前面那款《机关寺院杀人事件》的，正是这款同样在2000年发售的《金田一少年之事件簿 第十年的挑战状》。

本作有着多情节和多结局系统，并将正规的悬疑内容引入了游戏情节中。也就是说游戏中有着大量的选择，玩家不经意的一次选择也许会出现全新的分支，从而彻底影响整个游戏的结局。在操作上，本作主要采用了第一人称的视角，通过角色之间的对白将剧情层层展开，玩家需要做的只是察言观色，没有更多繁琐的操作，是非常纯粹的文字AVG。值得一提的是，汉化本作的是一位来自台湾的网友，凭借对《金田一》原著的热爱，此前从未接触过汉化工作的他独自一人完成了整个游戏的汉化。

侦探学园Q

类型：AVG
年份：2004年

原机种：GBA | 模拟器：gpSP | 适用机种：PSP



▲同时按下GBA的L和R两个键，就可以对别人说的话进行进一步的"质询"。

最后要介绍的这款《侦探学园Q》，同样是改编自同名动漫作品，而且原著的作者正是《金田一》的原班人马，讲述了一群在专门培训侦探的学校——"团侦探学园"中学习的侦探少年们的故事。

比起动不动就是连环杀人案的《金田一》来说，《侦探学园Q》的口味要"清淡"不少，因而面向的人群也更为广泛，所以整个作品给人的感觉也更加低龄向。这种"老少咸宜"的感觉在这款游戏中也有所体现，首先是故事方面，主要是通过一些日常的校园生活推进剧情；其次操作也不算复杂，整体玩法有点类似于"《逆转裁判》系列"，算是相当容易上手；最后，游戏中的所有角色，包括主角小Q，都是一群刚刚步入青春期不久的初中生而已。本作同样有汉化版推出，汉化者是GBA时代非常著名的CGP小组，汉化质量非常不错。









iPhone进行时

栏目主持：伊娃

本月重头戏，话说苹果一高级设计师手揣iPhone新款内部样机来到德国一酒吧品酒尝鲜，在喝得飘飘然后用iPhone在自己博客里写了这样一句话："我实在是低估了德国啤酒的魅力了。"之后便痛失爱机，后来Gizmodo说捡到了它并向全世界公布了它，再后来苹果发怒了并勒令其退还，最后全世界的苹果迷们都笑了……

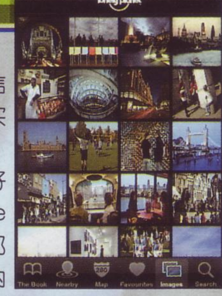
情报速递

这就是下一代iPhone！

相信不少玩家都应该知道了最近沸沸扬扬的酒吧iPhone样机丢失泄密事件，虽然事后苹果已经成功将丢失的样机回收，但这一切让我们相信这就是下一代iPhone！从造型上看，我们不难发现新款iPhone的外形有棱有角，风格非常靠近iMac及最新的iPad。而在经过著名的科技网站Gizmodo仔细研究拆解后发现在功能方面它更是有着非常重大的改进。以下将这些全新的功能及进化一一罗列：1.屏幕分辨率高达960×640像素；2.采用了同iPad一样的Micro-SIM卡；3.增加前置摄像头，方便视频通话；4.主摄像头像素提升（具体像素未明），并且加入了LED补光灯；5.重量比iPhone 3GS增加了3克；6.原生搭配最新的OS4.0系统，支持多任务后台运行；7.电池容量比iPhone 3GS提升了16%；8.机身顶部增加一个麦克风，有效提升通话质量；9.配备在iPad上使用的A4处理器，内置PowerVR SGX53图形引擎，支持720p高清视频播放；10.分离式音量调节钮（很可能在拍照时充当快门键）；11.侧边框及音量按钮均为金属材质；12.背面采用了苹果专利技术的"奇异玻璃"材料，具有外观好、防磨、防刮伤、增强信号接收能力等特点。

环球旅行手册全套震撼限时免费！

为了支援冰岛火山爆发后的灾后重建工作，著名旅游图书系列《Lonely Planet》特将旗下全部欧洲国家分册的旅行手册限时免费4天！包括伊斯坦布尔、巴黎、伦敦、罗马、巴塞罗那、阿姆斯特丹、柏林、慕尼黑、维也纳、布达佩斯、哥本哈根、斯德哥尔摩、莫斯科在内的13个国家的旅行手册软件完全免费，之前这些手册的总售价高达208美元！《Lonely Planet》是一套为旅行者提供国家概况、饮食、风情、文化、景点信息的实用手册，其实体图书在全球发行，并广受全球旅游爱好者的好评，而iPhone的电子手册版则全部收录了实体书籍版内容，并加入了更多独有的人性化功能。



游戏…… Game　我们的王国

We Rule
■ngmoco■SLG■34.7MB■免费

这是一款大型多人在线模拟养成类游戏，它既包含了时下最流行的农场玩法，同时更将整个国家上上下下都交由玩家治理。在这里玩家扮演的是一国之君，从最原始的刀耕火种的小部落逐渐发展到一个美丽富饶的强国，这种成就感是无可比拟的！玩家需大力发展矿业、工业、以及畜牧业，不停地赚钱、赚经验，升级解锁更多的建筑及发展项目。值得一提的是，游戏中的花草及一砖一瓦都需要玩家自行装饰布局，因此服务器上每名玩家的王国都是独一无二的！玩家可以广交良友，相互进行各种贸易，才能更快更好地同步发展。在大地图上所有的好友同盟国都一目了然，我们可自由出入每个好友的王国，参考一下好友王国的布局，考察一下好友的赚钱方式，这些都是玩好本作的关键，毕竟网络游戏非常注重互动和交流。


▲本作的畜牧业不是养牛、养羊、养猪，而是养龙，谢谢……

游戏…… Game　宝石大崩溃

Babo Crash
■OpenFeint■PUZ■11.6MB■0.99美元

本栏目之前也为大家介绍了不少素质相当高的宝石消除游戏，而且该类游戏也是iPhone平台数量最多的，想要脱颖而出就必须要作出突破，而本作就很另类并充分利用了iPhone的瞬间重力感应功能。游戏的玩法和普通的消除游戏相同，三个或三个以上相同颜色的宝石在排成横竖一线后便可消除，消除的速度越快获得的分数就会越高。不同的是，无论玩家上下左右手握iPhone，当宝石消除后新的宝石都会从正上方掉落。游戏中的宝石共有8种颜色，每种颜色都对应一种守护兽，守护兽均拥有着威力强大的宝石崩溃技，当造成多连击或一次消除4个以上同色宝石就可召唤它们，不可思议的是，召唤兽的破坏路径可由玩家通过体感操作来控制，因此玩家可利用此特性来一并发动其他已召唤出的守护兽，从而造成十分华丽的连击。



▲华丽二字已经不足以形容这款游戏的优异表现了！



软件…… Software　2010南非世界杯资讯

World Champion
■Geometix GmbH Science & Solutions■2.9MB■2.99美元

第十九届世界杯足球赛——2010年的南非世界杯即将于6月11日在南非正式开幕了！分组抽签仪式及小组赛的赛程已于去年年底确定，在本软件中，只要接入网络，用户便能查阅到32支球队的分组情况及球员的资料和数据，而比赛的场次和日期时间都以详细的列表方式呈现给大家，供大家随时查看。软件还为球迷们罗列了历史上各界世界杯的冠军队、最佳球员、进球数最多的球队等众多详实资料。在新闻栏目中软件会实时更新本届世界杯的相关新闻报道。另外，软件还贴心地准备了南非九个城市十座球场的各项信息，包括地图、地点、容量、建设状况以及球场内部图片等。



▶广大球迷玩家，人手一份，绝不过分！



《轻音》终于出第二季了，很期待轻音部五人组（佐和子老师：“喂！”）再次给我们带来欢乐。其实我最喜欢的角色是平泽忧，可惜出镜率太少……

4月新番的《迷糊餐厅》真是太有意思了，福山润平静的吐槽比里面性格各异的角色更吸引我的注意力。还有店长实在是赛狗。

《Saki》和《死或生 天堂》真是令人失望。特别是后者，别再砸DOA的牌子了，好么。

老虎机抽中4200万美金大奖，

却被赌场告之“机械故障”，不予支付

在外国盛行的赌场娱乐设施中，经常会听到有谁谁谁搞到了一笔一辈子花不完的大钱。然而就在三月底美国科罗拉多州的一个赌场设施中，一名顾客中了巨额奖金却不被赌场所承认。

当时正在某台老虎机上游戏的露易丝·嘉贝斯小姐，往机器里投入了23美金。随着机器发出刺眼的光芒以及喧闹的铃声，周围的人都前来祝贺她。“他们说我中了4200万美金的大奖。”这位幸运的小姐如是说道。随即老虎机的屏幕上出现了“请叫工作人员来”的指示。然而当嘉贝斯小姐高兴地向工作人员询问时，却得到了令她意想不到的答复——由于机械发生了故障，所以不会支付这位小姐任何奖金。作为赔礼道歉，赌场方面奉还了23美金，另外免费提供了旅馆的住宿以及早餐供应。但很显然，这并不能平息她的怒火。目前事件已经委托科罗拉多州管理机构进行调查。



>**詐欺**だろこれ（sa gi da ro ko re）
译文：这是欺诈吧。

>**当**る**设定**にしてなかったのに**当**っちゃったんだな（a ta ru se tte-ni si te na ka tta no ni a ta ttya ttan da na）
译文：明明中奖率设定为零结果却抽中了吧。

>じゃあこれ**当**たるたびに**故障**って**言**えばいいんじゃね？（jya-ko re a ta ru ta bi ni ko syo-tte i e ba i in jya ne？）
译文：这么说只要一中大奖就说是故障不就行了吗？

>これを**许**したら**店侧**はなんでもありじゃねー

か (ko re wo yu ru si ta ra mi se ga wa wa nan de mo a ri jya ne-ka)
译文：这都行得通的话，店方以后不管什么事都干得出来了吧。
>こんなことしたら**信頼**ガタ**落**ちだろ (kon na ko to si ta ra sin rai ga ta o qi da ro)
译文：做了这种事以后就毫无信誉可言了。
>**误魔化**されずにその**场**で**战**うべきだつたな，**后**になつてからは**实际**どうだつたのか**证明难**しそうだ (go ma ka sa re zu ni so no ba de ta ta ka u be ki da tta na, a to ni na tte ka ra wa ji ssai do-da tta no ka syo-mei mu zu ka si so-da)
译文：应该就在现场要个确定的说法而不是被赌场搪塞掉，以后想要再证实当时的情况可就太难了。
>**故障**で**决着**→**最恶**の**店**だもう**行**かない (ko syo-de ke ttya ku → sa ya ku no mi se da mo-i ka nai)
39亿はらいます → この**店**ではもう**当**たることはないなもう**行**かない (san jyu-kyu-o ku ha ra i ma su → ko no mi se de wa mo-a ta ru ko to wa nai na mo-i ka nai)
オワタ (o wa ta)
译文：以故障为最终说法→这家店性质恶劣再也不去了。
支付39亿日元（42万美金）→这家店已经不会有大奖了再也不去了。
完蛋了。
>**不正行为**をやつていない**以上**，たとえ**故障**でも**当**たりは**当**たりだろ…… (fu sei ko-i wo ya tte i nai i jyo-, ta to e ko syo-de mo a ta ri wa a ta ri da ro……)
译文：在没有作弊的前提下，就算发生了故障，也应该承认中奖的吧。
>そもそも**本当**に**当**たりだつたのかな，エラー**番号**の**勘违**いじゃないの (so mos so mo hon to-ni a ta ri da tta no ka na, e ra-ban go-no kan qi ga i jya nai no)
译文：说起来真的是中大奖了吗，不会是误会成错误警报了吧。
>これは**店侧**としては**一番**やつちゃいけない**对应**と**言**いわけ，ギャンブルで**一度**この**言**いわけが**通**ると**业界全体**の**信用**が**地**に**落**ちるから，**他**のカジノも**默**つちゃいない (ko re wa mi se ga wa to si te wa i qi ban ya ttya i ke nai tai o-to i-wa ke, gyan pu ru de i qi do ko no i-wa ke ga to-ru to gyo-kai zen tai no sin yo-ga qi ni o qi ru ka ra, ho ka no ka ji no mo da ma ttya i nai)
译文：这个可是作为店方最不应该采取的对应方式与借口，赌博即使只用这种理由蒙混过一次都会在整个业界内失信，其余的赌场也不会默不吭声的。

那么又到了总结整理的环节了。喜欢看赌博题材的影片或者某些黑道片的朋友们应该对所谓“道上的规矩”不会很陌生，最重要的一点之一就是“不能失信于人”。如果你做了这类撒泼抵赖的事情，传出去以后你在这个圈子也就不用混了，没人为你卖命，也将失去他人的信任。虽然影视里多多少少会有那么些夸张色彩在里面，但做生意的根本也应该是“诚信”，这两点是可以共通的。如果此事并不是那位小姐搞错了报警信号，那么科罗拉多州这个赌场的对应方法可以说是很不成熟，4200万美金确实不是一笔小数目，但对于赌场这种绝对盈利的娱乐设施来说，是只需要花费时间就能弥补回来的，好好利用一下信誉做文章说不定还能为自己带来更多的客源。反之，失去的信誉是无论多少钱也买不回来的，即使立刻改行不做赌场，这个污点也将一直伴随下去，要知道众口可是能铄金的。

ACG角色死亡Flag台词秀·续

●**今回**は**最后**の**仕事**だ，**终**わつたらもう**足**を**洗**おう。(kon kai wa sai go no si go to da, o wa tta ra mo-a si wo a ra o-.)
译文：这次就是最后的工作了，干完后就金盆洗手。
●この**仕事**が**终**わつたら**二人**で**暮**らそう。(ko no si go to ga o wa tta ra fu ta ri de ku ra so-.)
译文：这次工作结束后，两个人一起生活吧。
●**今度**の**仕事**でまとまつた**金**が**入**るんだ。(kon do no si go to de ma to ma tta ka ne ga ha i run da.)
译文：这次的报酬可是以往都不能比的。
●もうすぐ**子供**が**生**まれるんだ。(mo-su gu ko do mo ga u ma re run da.)
译文：咱们的孩子就快要出生了。
●**何**の**音**だ？ちょつと**见**てくる。(nan no o to da? tyo tto mi te ku ru.)
译文：是什么声音？我去看看。

掌门人

主持 马修

插画 西瓜树



时间过得真快，话说马修我刚从春节后的忙碌歇口气，忽然发现：五·一到了！这人一忙起来，时间真的就过得飞快呢。有时候就想：为啥小时候觉得时间过那么慢呢？现在回忆下，大概就是小时候很闲吧。而且上课的时候盼下课，上学的时候盼放学，开学的时候盼放假，也算是数着分秒过日子了……看来时间还是不能荒废呢。好了，不荒废时间了，一起进入咱们的“掌门人”！

积少成多

这个星期我做了一件惊天地泣鬼神的事情，那就是用以前买《掌机王SP》找回的0.2元，集在一起又买了一本《掌机王SP》，这让我有了长生不老仙术，可以变奎爷上天砍神，变但丁下地狱屠鬼。哈哈哈，你们一定很羡慕吧！

广州 李绍峰

雷伊：每辑0.2元，9.8元的话……李绍峰同学最少也支持我们50辑的，老读者了啊。

马修：确实羡慕，我的零钱也一直往罐子里放，但从来就没用来买过什么。

太好了，美图秀终于又亮了，但是我还在为葱姐离开而发愁。阿鲁，葱姐走了，就没人和你吐槽了，你不觉得寂寞吗？还有，最后跟紫枫道个别。紫枫挺不容易的，来了又去，去了又来，最后还是要走，心里一定很难过吧，肯定心里三思、三思、再三思才离开的。

广州 喜衣粉

阿鲁：对于葱姐的离去，我感到非常的寂寞……

胧月：闭嘴！

乌冬：闭嘴！

雷伊：谢谢这位读者对《掌机王SP》一如既往的支持，我们也祝愿洋葱和紫枫能够在自己的人生道路上一帆风顺。

只言片语 希望可以在此给几位离开的小编道个晚别。台州 奇迹の逆转

我的PSP被偷了，哭了……才怪！为什么我如此高兴？因为我找到了！小P在一个看起来很“正直”的同学身上流浪了一个星期（人不可以貌相）。

贵州六盘水　黎鹏



酷洛洛： PSP毕竟也不是数码城卖场的那些一两百块的MP3，过于显眼很容易让一些人动歪念，平时尽量少带去学校为好，想当年本人的《数码暴龙》对战机带回学校不到三天就被某同学偷走，最后还发现被卖到附近的玩具店……（心灵创伤按钮启动。）



不爱ソニー爱ニーソ

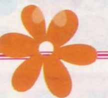
请问胧月是不是很喜欢ソニー（sony）啊，说来说去好像基本玩的都是PSP游戏，有失偏颇的话可不是一个好编辑哦。

高邮　刘仁

阿鲁： 他不喜欢ソニー，只喜欢ニーソ（knee socks）。

乌冬： 总结得很好。不知道knee socks的就去搜一下，这里就不做详细解释了。

胧月： 很黄很失真。



《掌机王SP》大概是多久一辑？我都是两星期买一次，这个频率对吗？还有就是上“掌门人”是不是要寄到一定数量才能上，为什么看不到我？还是说太远了，当我的回函寄到都已经出n辑了呢？希望哪个好运的小编抽中我的调查表，让我中次奖，我还从没中过大奖呢！

浙江湖州　沈庭邦

胧月： 考虑到有很多新读者不断加入，这篇回函又比较有代表性，就再次解答一下诸位的疑问。《掌机王SP》是半月一本，因此两星期买一次是正常频率。“掌门人”的选登信件与邮寄的次数无关，我们尽量选择具有代表性的读者信息，但毕竟篇幅有限，因此无法满足所有读者，还请见谅。至于中奖，首先这不是由小编来抽的，其次本着公平原则，中奖这东西只能全凭运气了，加油。

131辑上市时我的《.hack//link》也该通关了吧，这个游戏真的很不错，我很喜欢。开学了，Galgame的进度也慢了，3月又大作层出不穷，4月还有更多的大作，我手头的还没解决完……用马修的话说：“欠上一笔游戏债啊……”

莆田　永恒のGundam

乌冬： 一忙起来，游戏还真得有所取舍。

马修： 唉，欠吧，没有意外的话最后这些游戏债全部都会欠黄。

只言片语　游戏里叫马修的蘑菇怪不是一般的多啊。茂名　周良

书乃良药

一天晚上我突然肚子痛，辗转反侧怎么也睡不着，便开灯看《掌机王SP》，不知过了多长时间，肚子竟然不痛了。看来《掌机王SP》不仅可以解闷，还可以治疗小病哈！此乃我的真实事例哦！

浙江 范松林

伊娃：咱们的书可以治病倒是头一回听说，范同学让大家大开眼界了！不过身体健康最重要，有啥不适的话咱最好还是走科学路线吧！

马修：经验来说，转移注意力有时确实能治一些小病呢。



听说很多人摔机，修了一下便可以玩了。我就不同，摔一次捡起来后发现黑屏，拿去修，谁知自行车大叔从我身边“灰”过，小P又摔了。这一摔……记忆棒掉下水沟了，电池板被某小孩当球踢了，555。

株洲 王瀚斌

伊娃：我只能说是那些人有先知，想通过这样的途径来告诉你小P其实已经彻底坏了，就别指望能修好了，省点钱和力气吧。

马修：目前来看，摔PSP的好像比摔NDS的要多，为什么呢？



女：我……是你的什么？
男：你是我的口袋妖怪。
女：原来我是妖怪啊！
男：这样我就可以把你放在口袋里了。

昆明 许一鑫

马修：改得……很好！

乌冬：虽然有点无语，但改得很有创意。



这张回函表（130辑）可谓是多灾多难，借书给那个勾引我入掌机界的死党，结果被他抽出来折纸玩了。上课时偷看《掌机王SP》时没注意，回函表掉地上被别人踩了几脚，又当垃圾扫走了。最重要的是这是我第一次寄回函表啊！

湖州 王田



阿鲁：这张调查表真可怜。

马修：很神奇的是这张调查表最终竟然还寄来了。

看到《MHP3》的消息，班中的猎人们沸腾了！ 湖州 斯介克汀

新小编 酷洛洛 参上

各位读者朋友们大家好，在下是新小编酷洛洛，与不少读者一样，在下是从高中时就希望成为一名游戏杂志编辑，忽经数载，如今走进编辑部的大门，此刻心情可谓一言难尽。酷洛洛目前主要负责掌机软硬件方面的栏目，在来到《掌机王SP》之前，曾经当过大家口中所说的"奸商"，但毕竟已离开那个行业有一段时间，因此不敢说精通，不过各位读者的PSP和NDS有什么奇难杂症大可来信提问，相信会给到各位一剂有效良方的，就让我为各位读者服务，鞠躬尽瘁、死而后已，哇哈哈哈……

下面的话虽然俗了一点，但还是想在这寥寥几句的自我介绍中，感谢一直以来在背后支持我的父母，对于在下离乡别井选择的这段"游戏路"，两老总是默默地支持着、在他们面前说不出这些话的酷洛洛只能以这种方式向两位诉说这份心情；另外还有身边的一群"损友"，没有他们的鼓励和意见，说不定我就不会在这里与各位读者打招呼了。

酷洛洛喜欢的游戏类型多为ACT、FPS和ARPG，此外也是一名标准的"杂食主义者"，掌机、家用机、PC单机、网游、动漫、影视、音乐、摄影、潮流，美食等各方面均常有接触，人的一生是很短暂的，多点尝试，尽量让人生丰富一点是酷洛洛的宗旨，但遗憾也因此无一通晓。最喜欢的女性偶像分别为平野绫、平野绫，还有平野绫，要是各位有什么AYA酱的珍藏好物，不要吝啬，来信把酷洛洛晒得泪流满脸吧。

太罪过了

也许是《怪物猎人》玩多了，一天一只翘着尾巴的猫向我走来（翘得老高的那种），我竟想"断尾"！阿弥陀佛……太罪过了。

浙江 朱力洋

胧月：（笑眯眯）佛祖会原谅你的。

阿鲁：无论何时何地，一定面带微笑来待人接物，这是胧月的一贯风格。

乌冬：没错，即使他心里完全没这么想过。





通告 128辑"自由谈"收录作品《游戏的记忆》的作者、131辑"玩家点评"收录作品《<神眷之力>ACG汉化版》作者，请速用Email与我们联系，提供您的稿费发放方式及样书地址，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

只言片语 感谢胧月128辑的预测，让我喜欢的堀井由衣得奖。广州 林彝琦



某日用小P听杰克逊的音乐，听到高潮时跳起了太空步，引起了几位同龄人的围观，这难道就是明星效应？小编们有喜欢MJ的吗？

北京 房宽京

呃，对MJ的舞蹈一直是欣赏，从未去尝试的飘过。

人生就像刷牙，因为刷牙是一件悲喜交加的事情——一手拿着杯具（悲剧），一手拿着洗具（喜剧）。

湖州 张伟

前不久还在某撰稿人的QQ签名里看到："洗具只是为了洗出更棒的杯具和餐具。"

今年6月份就要中考了，希望能考上自己理想的高中吧！因为这样我就能得到梦寐以求的iDSi了！

无锡 孔若钧

对于这种两好的事情小编众人表示200%支持，虽然说着有点俗，但只有一个月的时间了，抓紧最后冲刺吧。

新年时候想买的没买成；不想买的全买了（比如练习本、补习本），难道这是神的惩罚？人生啊！

桂林 CTH2010

超有同感，在我工作前，买的东西是绝对不以我的意志为转移。

请问，《深爱》有解药吗？

珠海 靓仔明

这个……解铃还需系铃人。

初三了，学习紧了，压力大了，对于自己那台落满灰尘的小P只能说声"对不起"了。

昆明 王俊钦

加油吧，放心吧，以后玩游戏的时间应该更多吧。

月考砸了，小P被没收了，我的"MG独角兽"计划落空了。

中山 电蚊拍

这个有点不幸……话说怎么都用"了"结尾啊。

某日在公交车上，一小朋友问我："叔叔，这本是新《掌机王》吗？"感叹一下岁月不饶人，从此不在车上看了。

北京 Johnnie

平常心平常心，本人10年前就被陌生小朋友这么称呼，被叫得多了自然就习惯了。

小编们都有女友了吗？俺还没有呢，一起奋斗吧（不包括马修）！

上海 小飙飙

喂，为什么不包括我啊……

我的R4被狗吃了！

抚顺 张掉

这事情可不是闹着玩，快带狗狗去医院看一下吧。

更正

《掌机王》132辑的《口袋妖怪突击队 光之轨迹》研究中的召唤令咒部分（129页）出现了令咒图片与对应精灵不符的错误，更正如右，马修也为给大家造成的不便表示深深的歉意。





















南昌 Billy

马修：白色的小狐狸佐罗亚，可爱。



北京 房宽京

乌冬：这个线条硬朗的奎爷一脸凶相的说。

你是我的Zelda!

昆明 许一鑫

盲先知：说起来林克和奎托斯还都在"《魂之利刃》系列"里出现过。



杭州 银月将军

酷洛洛：你在里面，那拿瓶子的手是谁的，汗……



北京 侯杰心

伊娃：这张漫画脸谱还是很传神的。

 女编该增员了，内部比例又回到过去了……通化 思思

131辑 调查之对3DS的看法

终于等到新掌机了，希望价钱不要超过1500。

湛江 张文楷

很期待，不过最好晚点，等我上大学再出，而且便宜点！

溧阳 口刀乙

我想这便是真正意义上的次世代掌机了，我很期待！

合肥 星海的约定

一直对任天堂的掌机不感兴趣，现在有点动心了。

杭州 Deep Throat

增加了裸眼3D这东西，视觉效果应该会有较大的提高，也为游戏增加了可玩性。

广州 黄文浩

很期待裸眼3D效果，任天堂这次在机能上有了突破。

上海 徐军

如果画面与游戏内容都 高于PSP，我就不买PSP了。

北京 蜜蜂

双屏太大了，还是学PSP、iPhone，全触摸屏的爽！

广州 Jackie

有《口袋》新作，必入！

福州 积木

裸眼3D技术应该是炒作吧。关键是分辨率能提高到720P，那我绝对会买，这才实在啊。

长沙 李爽

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15辑、第22、27辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40～43辑、第61～63、65、67辑、第75、77、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～98、105～113、130～133辑，定价：9.8.元。《掌机王SP》第103辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元，《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《口袋玩家》第11、14～19、28、29辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.5》，《PSP专辑VOL.6》，《PSP专辑VOL.8》，定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.7》定价12.00元，《口袋妖怪2010 完全图鉴·终极对战分析》，定价38.00元，《卡牌·桌游》第4、5辑,定价:15元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

下辑预告 掌机王SP VOL.134

5月中旬全国上市



只言片语 有一天我妈突然对我说：“你同学寄明信片来了。”我拿来一看，是阿鲁同学…… 三明 波



生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

李家豪 昵称：三毛

性别：男 年龄：15
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《召唤之夜》
地址：广东省珠海市香州区北园新村12栋201
邮编：519001 QQ：1134619557
想说的话：到底是我长得像三毛还是三毛像我，这是一个问题。

范超 昵称：得儿

性别：男 年龄：24
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《实况》、ACT
地址：河北省石家庄市新华区铁路32宿舍1栋1单元302室
邮编：050051
想说的话：“游”荡人间，“戏”如人生。

宋文 昵称：文仔

性别：男
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《塞尔达》
地址：北京市丰台区怡海花园恒丰园10号楼706室
邮编：100070
Email：swbox@yahoo.cn
想说的话：还是改昵称鸟……

秦扬 昵称：卷哥

性别：男 年龄：17
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《雷电十一人》
地址：江苏省常州市天宁区张家村123号
邮编：213000 QQ：996024726
想说的话：一花一人生，一机一宇宙。

曹嘉兮 昵称：Ion

性别：女 年龄：20
拥有掌机：GBM
喜欢的游戏：《火纹》、《塞尔达》、《传说》
地址：重庆市沙坪坝区双碑嘉陵厂六洞村雅士居60-5-5
邮编：400032 QQ：782143489
想说的话：现在的孩儿真有钱，让只能玩模拟器的人情何以堪啊……

林茂

性别：男 年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《实况》、《三国志DS》
地址：广东省吴川市第一中学高二（8）班
邮编：524500 QQ：605800982
想说的话：出售NDSL尸体一部。

余文刚 昵称：轻飘飘

性别：男 年龄：17
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《生化》、《高达》
地址：贵州省铜仁市梵净山大道禄福宫A栋3单元301室
邮编：554300 QQ：578914993
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好，加我QQ啊！

徐跃鹏 昵称：Kimi

性别：男 年龄：16
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《口袋》、《游戏王》
地址：江西省南昌市站前西路289号三星大厦
邮编：330002 QQ：378570421
Email：378570421@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

 只言片语 《但丁神曲》虽然出了，可惜要考核，比较忙，请不了假，心痒痒啊。（广州 龙少）

赵亮 昵称：phantom

性别：男 年龄：17
拥有掌机：PSP、iDSL
喜欢的游戏：《高达》、动漫改编的游戏
地址：湖北省武汉市江岸区市实验学校高二（7）班
邮编：430010 QQ：497220620
Email：497220620@qq.com
想说的话：大家加我的群吧78961516，一起来讨论游戏动漫。

李杨 昵称：枫

性别：男 年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《机车风暴》、《无双》
地址：江苏省张家港杨舍镇西湖宛9幢205室
邮编：215600 QQ：1097351208
想说的话：我P友……

胡萧晨 昵称：嗜睡Demon

性别：男 年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《PSP2》
地址：江苏省盐城市亭湖区东关西巷5号1幢404室
邮编：224001 QQ：122652241
Email：122652241@qq.com
想说的话：神啊！赐予我盟战吧！

许佳伟 昵称：Go@不理包子

性别：男 年龄：18
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《王国之心》、《圣剑传说》
地址：江苏省无锡市宜兴县丁蜀镇万安小区5号楼103室
邮编：214221 QQ：1030295616
Email：xujiawei8246@sina.com
想说的话：友情？什么？我不懂……

高仁浩 昵称：死神

性别：男 年龄：13
拥有掌机：PSP、iDSL
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《高达》、《海豹突击队3》
地址：福建省厦门市思明区会展南区至尊门第170栋B02
邮编：361004 QQ：739081516
想说的话：天空晴朗、阳光明媚，游戏人来加我吧！

刘俊廷 昵称：大虾

性别：男 年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》
地址：广东省东莞市企石镇宝华路三横街3号
邮编：523500 QQ：137194648
Email：137194648@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》步步高升，越办越好。

徐润龙 昵称：小日龙

性别：男 年龄：12
拥有掌机：NDS、GBA SP
喜欢的游戏：能玩的都喜欢
地址：广东省深圳市龙岗区龙福一村8栋501
邮编：518172 QQ：719008147
Email：719008147@qq.com
想说的话：羽纹真的要走了吗？那就请宇轩和软饼干回来吧……

孔高翔 昵称：邪神

性别：男 年龄：16
拥有掌机：NDSi
喜欢的游戏：《DQ Ⅸ》、《深爱》
地址：广东省封开市江口镇农机一村
邮编：315600 QQ：1076904090
想说的话：为了打倒中考这个BOSS，只好拿起“神器”跟它打消耗战了……

费思超 昵称：飞死超人

性别：男 年龄：24
拥有掌机：PSP、NDSL、GBA SP
喜欢的游戏：《勇者斗恶龙Ⅸ》、《新超级马里奥兄弟》
地址：内蒙古省乌海市海勃湾区政府办公室330室
邮编：016000 QQ：546401740
Email：feisichao@126.com
想说的话：寻找一名地球上年轻貌美人类女性为妻，有意者从速，过期不候。

张圣垚

性别：男 年龄：16
拥有掌机：PSP、iDSL、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋》
地址：黑龙江省哈尔滨市利民经济开发区珠海路1号哈尔滨龙丹利民乳业有限公司
邮编：150525
想说的话：祝《掌机王SP》越办越火。

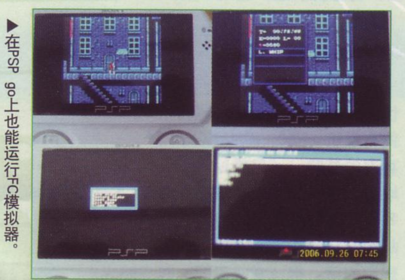
只言片语 去年我上“交流空间”，一下好多人加我的Q，当时我还不知道上了交流空间，还以为遇到了另类的桃花运。（湛江 啤啤熊）

FAQ电台

hello，Everybody，FAQ电台再次广播，欢迎各位收听，PSP破解的消息最近有了不少进展，PSP go已经能够运行一些自制程序了，也许很快就会跨过那道坎了。最近有读者抱怨说每次都不解答他的问题，来信好多次了，这个……实在抱歉，来信太多，问题太多，我们只有尽力解答了，下面看看这次的问题吧。

栏目主持：LIKY

5.03以上官方系统的破解继续有新进展，如今新发布的Eloader程序运用上辑“FAQ电台”中提及的《啪嗒嘭2》漏洞，已经能让PSP成功运行MD模拟器等自制程序了，同时国外的破解大神们也十分勤快，从刚发布的R24版，不出半个月就已经更新至R49，各种功能正逐渐完善中，尽管如今能运行的自制程序仍十分有限，但这一突破无疑为等待PSP go破解的玩家们注入一支强心针，看中PSP go而迟迟不敢出手的玩家们现在或许是个好机会；反观国内，其实有不少破解高人也正为此努力着，就在近期，国内悠漫论坛发布了由源码编译、能兼容Eloader的FC模拟器，让使用5.03以上官方系统的朋友们也可以玩上FC游戏了，看来今后还会有更多兼容Eloader的自制程序诞生。此外随着破解进展而大起大落的PSP报价也是国内游戏市场的老传统，淡季即将过去，今后掌机市场的变化相信会变得扑朔迷离。



▲在PSP go上也能运行FC模拟器。

我PSP近期出现点问题，就是在玩游戏时总弹出界面（就是问你是否退出游戏），有时是在按方向键时出现，有时什么键都没按就自己弹出，就连背后的光头也在不停动。救救我的小P啊，我都玩了年半了，一直都没事，会不会是系统出现问题啊！我的是PSP-2000 5.50GEN-D3。

Email 287095430

酷洛洛：你可以先检查下是不是在使用什么插件的情况下出现该问题，如果排除软件因素的话还有两种可能，一是下方排键接触不良，第二种可能是主板问题，本人用的也是PSP-2000 5.50GEN-D3，并没有发现你提及的问题，或许你可以试试重新刷机，毕竟不排除自制系统的问题，但这个可能性一般比较少，因此还是建议去商家检查一下。

我玩《口袋妖怪 心金》的时候发觉身上带着的精灵名字旁边都有一个“ポケルス”的图标，而同学的《灵银》则没有，这是怎么回事啊?

Email 打瞌睡的圈圈熊

恭喜你了，你的精灵中了口袋病毒。精灵每次战斗后都会有一定的几率感染口袋病毒，与版本并没有关系。虽然名字叫做病毒，但其实并没有害处，反而还能使精灵的努力值获得加倍，一定时间后感染病毒的精灵会自动免疫，不过效果还是保留的，另外通过战斗可以使病毒传染给身上携带的其他精灵。

《灵银》版中的露琪亚好难收服啊！我打到它一滴血，然后一直扔球，直到它把技能全部用尽最后自杀……请问有什么好的收服方法吗？

溧阳 口刀乙

也没什么太好的方法，催眠，打剩一点HP，然后球扔出去就看运气了。可以用捕网球或重量球试试，毕竟露琪亚是大体型的水系精灵。晚上用黑暗球，投的球多了改用时间球也有不错的修正效果。要是没有这些球，就多花点钱买高级球，捉之前存个档，然后将之催眠并打剩一丝血后再一个球一个球地扔，说不定哪个就捉住了。

在NDS游戏《魔法门 英雄交锋》中，除了可以将相同兵种竖向成列形成攻击阵列之外，不同的兵种之间是否也能形成阵列？

宁波 李林



当然可以！如果小型单位的颜色同中型、大型单位的颜色相同也能列阵成功。将两个同色的小型单位竖向放置于一个中型单位之后即可形成精英列阵，将4个同色的小型单位分两列竖向放置于一个大型单位之后即可形成冠军列阵，这两种列阵的攻击力要远大于普通的攻击阵列，且冠军阵列的攻击力要大于精英列阵。

为什么我玩《喧哗番长4》时，刚过完训练关，正要出门到学校时游戏便在那里卡死了？

福建 高仁浩

想正常运行《喧哗番长4》的ISO必须花点心思，首先系统不能是GEN-D3或者GEN-5.03C，这类自动破解EBOOT的系统是无法完美运行游戏的，所以想玩这款游戏首先要做的就是给已经升级的机器降级，然后再将机器刷到GEN-5.50前期发布的系统，通过替换EBOOT的方法重新作成ISO，这样就能顺畅地进行游戏了。虽然游戏过程不会死机，但是依旧不能使用游戏里的照相功能，如果觉得太麻烦那就干脆支持正版吧（笑）。

听有人说《MHP2G》的最终BOSS既不是祖龙，也不是崩龙，是一个叫“暗猛犸龙”的怪物，并且出现条件非常苛刻，不知道有没有这个怪物？

吉林 王思宇

“暗猛犸龙”？告诉你的人的想像力很丰富。

我想请问一下，PSP-3000是否只要自制刷机软件在记忆棒中，就可以随时随地刷机？

广东 林宇

是这样的，目前PSP-3000破解后只能待机不能关机，如果不小心关机或是运行程序死机后，可以随时通过记忆棒中的破解程序刷机，不过并不是100%成功，要有一定的耐心与人品。

破解的PSP可以使用UMD玩游戏吗？等《怪物猎人 携带版 3rd》发售时，我想买正版UMD玩，可是我的是已破解的PSP……可以帮我说明一下吗？

广西 梁宇锋

就算你的机器是已破解的，到时候只要升级官方程序，把程序升级到《怪物猎人 携带版 3rd》UMD版所要求的版本就可以玩UMD了，UMD中本身就会附带升级程序，很方便。不过要注意，如果你的机器是PSP-3000，或者是TA82-V3主板的PSP-2000，在升级到5.03以上的官方程序后就无法再降回来了，也就意味着你手中的PSP将失去玩ISO的功能，所以一定要谨慎。

请问《DOA天堂》中如何才能讨好雷芳？我比较喜欢中国人。

福建泉州 李春澄

好感度很大原因取决于礼物包装的颜色，在送雷芳礼物时记得使用黄色包装。另外中国系的食物和礼品都能投其所好，比如杏仁豆腐、中国茶、孔雀图案的扇子等。



只言片语 一买来《掌机王SP》就有许多同学抢着看，后来我们还一起讨论。（芜湖 陈一帆）

小编寄语

马修

◆又地震了……悼念地震中遇难者的同时，也祝玉树灾区的同胞们早日走出地震的阴影，恢复正常的生活。

◆老妈在深圳照顾了我半年，帮我跑了不少事情。如今又要回家和父亲一起去照顾我那近90岁的爷爷，有时候感觉人这一辈子都是在操劳忙碌中度过的，只希望早日能给父母分担点啥。唉，人生……

◆最近CCTV10的“百家讲坛”栏目在讲《塞北三朝》，仍然是因《两宋风云》而人气高涨的袁腾飞老师来讲——这是对历史颇有兴趣的本人近期追看的节目。

◆话说从《战国无双2》开始，Koei就开始玩“一定几率”，之后的《高达无双》、《无双大蛇》、《真·三国无双5》、《联合突袭》都无一例外地让玩家去“刷”，真偷懒啊。

LIKY

◆一直想买台DV，记录儿子麦兜的成长点滴，看中松下的SD10，上周去香港准备入手，结果发现港版比国内行货还要贵很多，顿时犹豫，这时百脑汇店员向我推荐一台三星的H-100，FULL HD，因为是展示样机，所以价格实在是优惠得不行，只此一台。大致看了看配置，比SD10强得多，检查完好，几乎全新，于是毫不犹豫买下，折合人民币不到2000，上网一查，正常价格都在4500左右，实在是开心不已。没想到晚上回来过关时竟然被关口拦下——交关税1000（这是最低，正常来说要交2000），我顿时傻眼，多问了几句，原来还有第二条路可选：机器寄存，下次去香港拿回去退回店家。心思一动，立刻同意这样办。第二天过来取了机器，把包装、袋子全扔掉，机器放自己包里，然后从另一个关口过关，安然通过。此法其实早有人教导，只怪自己没放心上，拎着百脑汇的袋子过关，那不是张扬吗？真是好事多磨。

乌冬

◆由于工作的电脑出了点的问题，重装系统的时候又忘了备份收藏夹，导致工作几年积累下来的网址全部被删，虽然靠记忆恢复了常用网站，但是一些比较老的图站和资料站都找不回来了，杯具……

◆趁着周末休息终于把搁置已久的《战神3》通了，只能说不愧是重量级作品呀，画面、手感和爽快度都无可挑剔，只有剧情给我的感觉一般。话说主角前期都是人挡杀人、佛挡杀佛的，怎么最后就这样简简单单被一个素未谋面的小女孩给感化了，如果说是从她身上看到自己女儿的影子也还说得过去，可是游戏中也没这方面的铺垫，显得有点突兀。不过整体来说游戏还是物有所值的。

伊娃

■大旱、地震、洪水，乞讨的年老者、民工、孤儿，都是让我心痛的目睹。我希望我能为他们做点什么，我祈祷不再有人再遭受这些。

■妈妈来深圳了，虽然头天下午才通知我，不过还是让我兴奋期待了一整晚。老妈来的最主要的目的是看望我和姐姐一家，其次就是照顾我们的胃，卤牛肉、土鸡、土鸡蛋，能带来的全都带来了，家乡的食物就是比大城市的味美！

■年龄越长，就越是想早点结束外飘生活回到家乡陪伴双亲。如今80后的双亲都已渐渐步入老年，虽然一直都坚信“老”这个形容词离自己的父母亲还很远，虽然他们依然是我背后坚挺的靠山，但是皱纹和白发告诉我，他们真的已经不再年轻。



雷伊

■计划总是赶不上变化，之前做好的打算、下定的决心突然之间被打乱，实在是让人心力憔悴。

■虽然有着各种负面的报道，但是个人对世博会还是挺感兴趣的，盘算着这两个月中能抽出时间亲自去感受一下那种氛围，希望这个计划最终不要碰到变化。

■不知不觉，现在的手机已经用了整整4年了，看着身边的朋友在这4年时间里前后换了不少型号的手机，心里也有些痒痒的。最近流出了下一代iPhone的消息，不知道从实际推出到价格正常化，会经历多少时间。

盲先知

○随着比赛进入到季后赛，NBA的球是越来越好看了，各种精彩刺激简直是连绵不绝。纳什的妙传、詹姆斯的暴扣、诺维茨基的神准和诸多新人的出色表现让人过足了瘾。比赛的进程也是出人意料，实力强劲的湖人、骑士等球队并没能横扫对手，而雷霆、公牛这些相对弱一些的球队则拼足了劲要打出自己的风格，也希望他们能获得一个能让自己满意的成绩。

○最近祖国多灾多难，希望灾难中的人能够顽强地坚持下去，也希望没有受灾的人能够尽最大可能地伸出援手，无论是坚持做好本职工作，还是献出自己的一份爱心，都是最好的支援方式。

酷洛洛

◎前段时间给一名好友饯行，带他去了一个名副其实的印度菜馆饱餐一顿，之所以“名副其实”是因为店里除了我俩之外没有其他的中国客人，就像身处异国。赞一下那里的印度烙饼，看似松脆实为软绵的口感，配合地道的红咖喱让人心醉。

◎数位板的压感笔突然罢工，无奈之下惟有把笔快递到上海的维修点，心想至少一个星期才有消息。两天后，美女前台小姐把包裹递到我手里，心头一惊，难道我提供资料不完整被退包裹了？再把压感笔放到板子上，发现感应灯已恢复响应，不禁惊叹那公司惊人的售后：深圳到上海返修只需两天，而且还不产生维修费用。

◎酷洛洛的小编形象应该会在下一辑《掌机王SP》与大家见面，说起这个笔名，可能会让大家以为是参考《全职猎人》的库洛洛，但灵感其实是来自那鬼畜的《KERORO》军曹，大家不妨想象一下。

米格

◆最近参加了朋友的婚礼，赶着赶着才在规定的11点开席时间到了现场，可没想到这完全是缺少经验的举动，因为最后到下午1点半才正式开席，而且更不明智的是自己竟然为赶时间没吃早餐……

◆看了传说中的“3D圣斗士”——《诸神之战》，又看了《神火之盗》，发现宙斯与波塞冬的孩子都有了故事，什么时候才能看到冥王哈迪斯孩子的故事啊……

胧月

★《女歌手计划2》迟迟不公布新歌，诚然《magnet》和《罗密欧与灰姑娘》都是名曲中的神曲，minato作词、doriko作曲的原创曲目《カラフル×メロディ》也很顺耳，然则眼看还有三个月就要发售了，就不能多宣传宣传么？

★最近开始用PSP玩民间汉化版的《灵魂黑客》，语句的润色度相当高。汉化这种文本量大、受众面小的RPG纯粹是“吃力不讨好”，向所有参与汉化的热忱玩家致敬。

★同是急救题材，《染血将军》与《CODE BLUE》真是形成鲜明对比啊……我是说在死人的频度上。

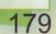
★看完《量子实在与“薛定谔猫详谬”》后，更加坚定了一个想法：近现代以后，想在哲学上有所建树的话，必须先成为一个数学家。

★当本人的小编寄语里充满书名号的时候，就表示这半个月又大门不出二门不迈了。

阿鲁

●进入游戏匮乏期后我也总算有时间把1月的动画补完了，一口气看完一部动画的感觉果然比一星期看一集爽上一百倍啊一百倍！不过可惜的是最后能等着一口气看完的都是关注度不怎么高的动画，自己喜欢的动画还是得每个星期受等待之苦，这种一个星期只播一集的模式实在是太讨厌了！

●除了补动画，我也有比较多的时间练习《OSU》了，休息一段时间再重新玩这游戏时发现突然间技术提高了不少，之前看不懂的地方现在全都能连上了，目前已经进入手跟不上脑的阶段，想想以前玩《DJMAX》时也遇到过这种事情，看来接下来要做的就是苦练手速和准确度了。





郁闷事情二则

皇帝轮流做，从没轮到我；博客轮流写，轮到我了。这次写点什么呢，写两件郁闷的事吧。正好有些读者朋友很关心小编的平常生活，那我这里也就随便说点。

1.挤车和塞车

这是我个人的郁闷事，因为全掌机王小组就我住得最远，而深圳公交线路被整合后本人上班的车也更难坐了，每天早上基本都会看到两三辆公交车因为客满直接拒载过站，之后有一辆因为有人下车才停下来，这个时候便考验大家的经验了，在哪停车、哪个门下人、什么时候抓住空隙一跃而上……对于身材瘦弱的人，每天早上的挤车是地狱，因为很多时候即使是车停了人也未必上得去，有的人早上等车甚至要等上一个小时；本人仅着身材优势加上反应快动作快（锻炼+玩游戏练出来的），多数时候可以挤上去，但刚挤上去时想站直都困难，别说舒服了，不过坚持几站，到深大、科技园，便会有一大堆的人在此下车了，接着宽松不少，而且会有座位。不过坐下后一会，到世界之窗、白石洲，又会有一大票人涌上来，等本人到站下车，还得在车内拥挤的人群中挤下车。

仅仅是挤那倒没什么，更要命的是塞，本人上班一路上红绿灯多，车更多，如此的结果便是车的行驶速度上不来，如果前面有两辆车擦了碰了，那可真就堵死了。而且深圳的塞车是无差别的，管你公交的士私家车，一律给你塞得死死的，连自行车电动车都过不去。文学以及新闻作品中，常常会把城市的交通比喻成血脉，从论坛、贴吧大家反应的交通状况来看，目前深圳以及全国很多大城市，貌似普遍都有血栓、血稠、血管堵塞这类的心脑血管问题。


▲某天竹子林路段有两辆车擦碰，本人在车上拍下了这“不见首尾”的塞车盛况。

不过这种生活本人已经习惯了，也知道了该什么时候出门。至于在车上打发时间的方式，站着的时候玩手机游戏，因为可以单手玩；坐下后双手全部解放出来，就是NDSi或PSP了，尤其像《联合突袭2》这种耗时间的，玩着玩着不经意间就到站了，倒也不觉得难熬。

2.下雨天和变天

深圳气候的一大特点便是夏天多雨，早上出门时就哗哗下那是好的，更多时候是经常搞突然袭击，早上阳光明媚，等中午出去吃午饭或者晚上下班时便大雨倾盆，而且不知道要下到什么时候，这要是没带伞可真的只能望雨兴叹了。因此，在深圳待过一段时间的人，出门时无论天晴朗与否，雨伞都是必须要带的。

而今年的气候很让人无语，冷了热，热了冷，今天北方冷空气南下，明天回南天，同样很折腾人。晚上睡觉时闷热难耐开了空调，可等第二天起床时发现，外面比开了空调的室内还要凉。于是棉被和被单子都不能收，两手准备，前半夜凉就盖棉被，后半夜热醒了就盖被单；衣服也是如此，短袖衫和长袖衣服都不能收进柜子里而挂衣架上，谁知道第二天是冷还是热？

上个月因为做了《口袋妖怪2010 完全图鉴+终于对战分析》以及自己负责的《口袋玩家》，又参与两辑《掌机王SP》及《NDS专辑》，因此没少住在公司，也赶上了两次变天：穿着短袖衫来上班，熬夜太晚干脆住公司一宿，第二天便天气转冷，于是次日出去午餐和回家时，便是难以抑制的瑟瑟发抖了。



随着岁月的沉淀，游戏为我们留下了不少的经典，而当这些经典被厂商重新推出时，相信每一个经历过该游戏辉煌岁月的玩家都会大为期待，有的时候甚至不需理由，就是一种纯粹的带着无数记忆和印象的感觉，第一篇稿件便是"自由谈"栏目的常客、也是《机战》老玩家古梓对于《魔装机神》重新登陆NDS的点评。第二篇稿件则是根据美国任天堂官网整理出来的NDSi LL开发过程中的一些小故事，大家发现了类似的文章也可以翻译整理出来投稿哦。最后呢，还是强调下"玩家点评"的要求：点评为主，字数在590～610之间，附上游戏无LOGO截图一张，并附上笔名、真实姓名以及收稿费样书的地址。

十四年之梦
——从《魔装机神》的移植说开去

文 古梓

序

"其实已经在制作了……就是那个久未回归的系列，出过外传的那个……"想当初，《超级机器人大战》（以下简称《机战》）游戏制作人寺田贵信在官方博客中写了这么一段话，立时就引发《机战》爱好者无尽的遐想。笔者更是在看到的第一时间就直接联想到，《原创世纪》（以下简称《OG》）要出新作了，毕竟寺田制作的"《机战》系列"只有两个，"《Alpha》系列"已经完结多年，那么剩下的也就只有"《OG》系列"了，而且"《OG》系列"的确出过《OG外传》，这么联想是绝对合情合理的。但是到头来，笔者只猜对了一半，的确是"《OG》系列"新作，但却是《OG传说》，更令人震惊的是居然会是当年SFC上的《超级机器人大战外传 魔装机神 元素之王》（以下简称《魔装SFC》）的移植作。那一刻，笔者方恍然大悟，对啊，《机战》史上第一个挂着"外传"之名的不正是《魔装SFC》吗？于是乎笔者不得不再次感慨一回，日本人实在太会玩文字游戏了。

细想起来，如今寺田贵信将"魔装机神"归入"OG原点"这一说法多少给人一种马后炮的感觉，虽然事实上《魔装SFC》的确是《机战》最早的独立原创作品，但这毕竟和他老人家所自定义的《OG》还是存在不少差别的。而当年，将这个《机战》史上最早的独立原创作品发扬光大，并给一众玩家带来强烈震撼的正是由Winky Soft所开发的《魔装SFC》。

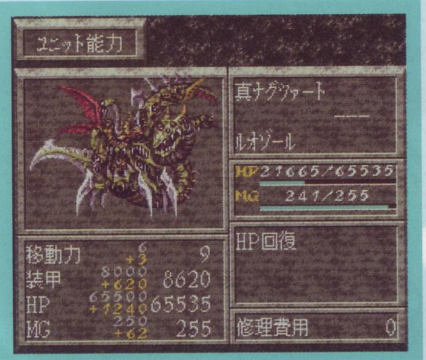


十四年前的回顾

或许大部分新接触《机战》的朋友对“《魔装机神》系列”并不熟悉，自然就无法理解如此一款《魔装SFC》何以有这么大的影响力。但经历过最早《机战》历程的玩家，却对《魔装SFC》有着说不尽的感情，可以这么说，无论到什么时候，《魔装SFC》都是老玩家们心目中的神作（哪怕在当今这个“神作”一词早已经泛滥成灾、值崩不已的时代）。

你很难想象，Winky Soft在当时SFC的机能底下居然能够开发出《魔装SFC》这样素质的游戏。论画面，斜视45度的地图很有3D的感觉，而且各种建筑物和地形都描绘得十分细致。游戏第一次引入角色多表情设定，使得以往硬邦邦的角色突然间变得生动起来，传神丰富的表情变化更让玩家能在剧情演变中对一众角色的各种举动有了更直观深入的了解。而且游戏放弃了《机战》一直以来的机体Q版表现形式，第一次采用了真实比例的机体描绘方式，使得机体的感觉更加真实，还在各种必杀技表现中充分利用特效渲染呈现出越发震撼华丽的战斗动画。剧情上，由阪田雅彦亲自操刀的剧本深刻却又不晦涩，对一众角色的刻画可谓入木三分，没有丝毫拖沓之感，既顾及角色个性表现又不会影响剧情的整体走向，着墨不多却又每每令人回味无穷感动连连——这和现在的很多游戏剧情过分服务于角色、过分强调角色个性演出的本末倒置行为有着天壤之别。论战斗，游戏加入了高低差影响命中率、朝向攻击加成补正的设定，使得战斗更具战略性。不说不知道，《机战Z》的“再攻击”技能最早也是出自本作，当时这一概念的引入造就了战斗时候最高等级情况下我方攻击→敌人反击→我方再攻击→敌人再反击的壮观场面。

可以这么说，本作在秉承了“《机战》系列”一贯难度的同时虽然已经做出了一些让步，但依旧使得很多关卡极具挑战性，并非是现在这种花点钱改造一下便能冲入敌阵以一敌百的简单爽快感，也不是那种拼命堆“血牛”拼命摧残你耐性的简单设定。（说到改造，差点忘记了一点，本作的魔装机和魔装机神满改造后自身阶位是会升级的，以此可以换来更大的能力加成哦。）看看左下图中这个最终BOSS的各项数据，除了HP外，有哪一项是现在的《机战》BOSS所能企及的？平衡性在游戏难度中的关键地位由此可见一斑。这里还需要大书特书的便是《魔装SFC》的一大亮点——极其丰富的分支选择，无论是第一章还是第二章都有着众多的分支路线，甚至第一章的选择会直接影响到第二章的剧情发展，其中路线的选择方式不像现在的《机战》那么简单直接，有的是通过对话选项进行选择，有的是某一关卡过关时某特定机体的等级，有的是关卡中的击坠敌人数目……如此一来大大加强了游戏的可玩性和耐玩度。笔者甚至可以这么说，要完全体验这款游戏，三个周目都不够。



正当无数玩家叹服于《魔装SFC》超高的素质甚至强烈渴望“《魔装机神》系列”的故事继续延续下去的时候，Winky Soft却离开了Banpresto（也就是所谓的“眼镜厂”），关于二者间的种种内幕以及恩怨，笔者实在不宜在这里长篇累牍，不过这次离开却造成了“《魔装机神》系列”的彻底“分裂”，以至于几乎失去了一切制作后续作品的可能性。虽然寺田贵信的确曾经想过要让“《魔装机神》系列”继续在《机战》中登场，可是之后的“《Alpha》系列”却不得不让笔者肯定一点，“魔装机神”自身的庞大世界观和众多个性鲜明角色的确不是寺田所能驾驭得了的，即便《Alpha外传》实现了魔装机神四机全勤这一壮举，也不过是徒有虚表的空壳，再也找不到过去那种感觉。至于后来Banpresto鼓捣出来的所谓《真·魔装机神》，就不是用一句“恶评如潮”便能评价得了的了。

眼看“《魔装机神》系列”后续制作不可能，但制作人阪田雅彦依旧对“魔装机神”有一份割舍不了的感情，于是他将自己一直以来的积累和感想汇聚起来，撰写出前传性质的《兰古兰战记》和描述“《魔装机神》系列”人气角色白河愁身世的《暗之记忆》这两部小说，尝试着进一步补完“《魔装机神》系列”的世界观。《暗之记忆》现在成为日本玩家心目中的梦幻之作，甚至几度强烈要求再版。即便如此，玩家仍旧对“《魔装机神》系列”的复归抱有强烈的愿望，更希望由阪田雅彦带领的Winky Soft能够再造“《魔装机神》系列”

当初的辉煌。这种期盼就好像是一场永远都不愿意醒来的梦，一直在延续着、延续着。现在，十四年的期盼终于在这一刻得以实现，这能不叫人惊喜感叹吗？说来你也许不信，吾友当天可是在看到《超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王》（以下简称《魔装DS》）的消息以及一头花白头发的阪田雅彦照片时直接就泪流满面，泣不成声了。这一点都不夸张，因为在玩家心目中，《魔装机神》的份量就是如此之重。

十四年后的感慨

其实早前网上就已流出了一部分《魔装DS》的相关图片，有不少日本玩家猜测，这可能是Winky Soft开发制作的。何以他们能够达成这种共识？道理很简单，因为图片中那些简练又不乏细节的战斗动画表现，正是当年Winky Soft的风格。你可以说当年Winky Soft所制作的《机战》战斗动画是纸片：机体不会动，表现力不足，但你绝对无法否定其中细节表现的优秀程度。无论是机体比例质感的把握，还是各种武器光束粒子的效果，亦或者是光束突破能量屏障一瞬间的感觉都充分表现出来，这在当时而言已经是极其难能可贵的了。

有人说，Winky Soft根本就没什么技术可言。笔者不禁反问一句，什么叫做技术？对于一款S·RPG游戏而言，到底哪些要素才是最重要的？是战斗动画的表现力？诚然，近年来，《机战》一直都是靠热血华丽的战斗动画来吸引玩家眼球，更培养出了一批完全被惯坏了的画面派死忠。那么从目前公布的这些《魔装DS》的战斗动画来看，真的就很没技术吗？接近3D质感的真实比例机体描绘、层出不穷的大魄力特写、丰富的镜头切换运用、好到近乎NDS绝无仅有的特效渲染……甚至连CG播片这招都想到了，而且因为少了无谓的POSE，使得正常战斗动画的速度感和打击感表现得更加淋漓尽致，这样的表现力难道还不够吗？毕竟Winky Soft追求的是



简洁的动画表现风格，动作出来就好，不需要过多的铺垫和拖沓的演示，却能在简洁中注重细节的表现，例如每个动作间的衔接，例如攻击动作打中后敌人机体的后仰。反观当今《机战》，动不动就加一大堆华而不实的设计，不过是举枪射击而已，有必要采用射一枪换一个POSE然后射出N枪通通落空、最后才一枪射中这种纯耍酷又不实用的表现方式吗？

有人说，这游戏就是一“奶粉作”，是根



本毫无诚意地吃老本罢了。事实真是如此吗？起码在吾等一众人眼中，有“Winky Soft开发”、“阪田雅彦监修”这两项在，就已经基本保证了其游戏素质。成本低不代表制作就不用心，更何况对于《魔装机神》之父的阪田雅彦而言，又怎么会不用心呢？这里且不说Winky Soft一向在S·RPG难度和平衡性间的把握驾轻就熟，通过官方新公布的宣传片也不难看出，虽然整体剧本上相较于《魔装SFC》不会有太多的改动（阪田在采访中提及，会进行一些剧情的修改以及新编写一部分剧情），但还是在条件允许的情况下还是做出了不少更为人性化的设定，例如《魔装SFC》里面有武器改造升级系统，升级后必杀技的名字和一些效果会发生变化，但那时候碍于机能限制没有表现出来的部分，这次则在《魔装DS》中做出了许多新的设定（如风之魔装机神赛巴斯塔的双刀）。无论是地图描绘还是地图上机体的质感，亦或者是指令菜单界面，也都变得更加细致美观。更令人惊喜的是，这一次居然加入了许多剧情专用的插图，如此处理给笔者有种玩《圣灵机》（同为Winky Soft开发的S·RPG，里面就有许多精美的事件插图）的感觉，使得玩家能比较清晰地理解剧情，在关键时刻也能起到烘托气氛的奇效，真可谓煽情热血两不误。

通过以上提及的种种我们不难看出，这次Winky Soft在仍旧坚持自我风格的同时，也针对现在的游戏市场和新玩家的游戏观进行了一系列改善，为的就是想要将《魔装DS》被更多

的人所接受，毕竟这是一款凝聚了太多人梦想的作品了。

对未来的一点点展望

笔者之前也说过，不管承不承认，寺田贵信驾驭不了“《魔装机神》系列”的确是一个不争的事实。不过毕竟“《魔装机神》系列”在《机战》爱好者心目中的地位实在是太重太重，也太有影响力，所以他总想着能做好，可到头来却是越来越变味，这才有了后来《Alpha外传》中以主要角色白河愁的死来让“《魔装机神》系列”全员下岗的举动。（说来白河愁是一个渴望自由的角色，愣是被整成阴险的野心家，实在是令人“情何以堪”啊。）无独有偶，“《OG》系列”的“《魔装机神》系列”角色几乎也是同一个命运，不仅在剧情中完全路人化，到了《OG外传》居然还莫名其妙地又让白河愁充当了一回名为“最终BOSS”实为“下岗炮灰”的角儿。正当大家都认为这又是一出将“《魔装机神》系列”开除出去的闹剧的时候，却没有想到多年以后《魔装DS》会出，而且还是以明确表现补完“《OG》系”剧情的方式出现。

现在想想，《OG外传》的最后结局中，琉妮问正树：“我们还会不会见面？”看似简单的一句话，却是内有乾坤。表面上看，是剧情中女主角问男主角，但实质上更像是寺田对玩家的发问：“你们还想不想让《魔装机神》角色继续登陆‘《OG》系列’？”再往深了想，笔者不禁有一个错觉，这是寺田贵信对Winky Soft的一次试探性提问：“我们是否还有可能再合作一把？”



当然了，以上不过是笔者和吾友交流时无意中联想到的，实际情况是怎么回事，除了官方估计谁也不知道。虽然寺田贵信表示这次移植是众望所归，是玩家一直以来呼声高涨带来的必然结果，但大家应该明白，所谓“群众纷纷表示”这档子事情，也不是只要群情高涨了他制作人就都得照办，世间哪有这么便宜的好事啊。

就现在的实际情况来看，这次Winky Soft和Banpresto合作应该是寺田贵信对游戏市场所做出的又一次的试验，他需要搞清楚像《魔装DS》这样带有浓重Winky Soft风格的游戏，是否会被现在的市场所接受。要知道，市场决定了一切，万一结果完全不如预期，可能这次合作就只是昙花一现，没有后续；但万一取得了预期或者高于预期的效果，之后的继续合作就成为可能，甚至让“《魔装机神》系列”的一众角色和机体继续参与到“《OG》系列”中大放异彩也绝非妄想。如此一来，《魔装机神》故事的延续也就可以顺理成章了吧。

另外一方面，经历了GBA的《OG2》后，寺田自己应该也很清楚一个问题，《OG》的剧情发展到这里已经出现了明显的“崩坏”迹象，再不想办法阻止，“《OG》系列”的烂尾几乎就是板上钉钉的事实了，想要让《OG2》的剧情比较通顺地过渡到《OG3》，《魔装SFC》的部分绝对是必须的。再回顾这些年《机战》的原创剧情就不难发现另外一个问题，装神弄鬼玩神秘的成分越来越重，久而久之势必让玩家心生厌恶，而Winky Soft和阪田雅彦的剧本正好具备了扭转这一尴尬局面的可能性。

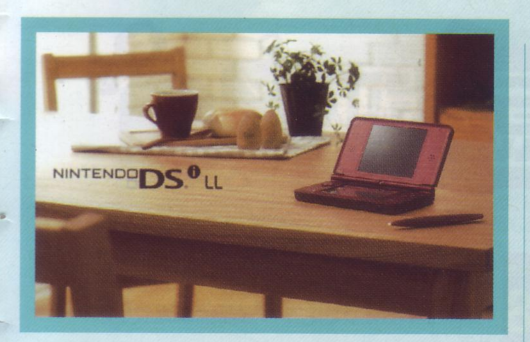
不管怎样，《魔装DS》的公布总算是让吾等玩家有了那么一点点的期盼，至少延续了十四年的梦，终于迎来了实现的一天。至少，Winky Soft还在努力。

NDSi LL诞生记

文 cazumi

※本文材料来自于美国任天堂官网的岩田提问栏目

NDSi LL于2009年11月在日本首发，它就是一个大尺寸版本的NDSi，看上去这就是一个任天堂的骗钱计划，可一个产品要想在市场上存活下来，总还是要有那么一些卖点的，我们就来看看任天堂为了生出这个漂亮的宝宝，都做了哪些事吧。



在2006年3月NDSL首发的时候，任天堂研发工程部的人员就想通过加大屏幕尺寸的方法使NDS的图像更容易看到，所以大尺寸版的NDSL在2007年就已经在开发了，还制作了大尺寸的NDSL样机。当人们第一次从样机中看到游戏时，那个感觉是非常特别的：图像更有魄力，视角更加宽广，感觉更体贴更柔和了。不过由于NDSL的热销，加上2006年发售的Wii也供不应求，因此大尺寸版本的NDSL量产计划最终被束之高阁了。

当时因为成本问题，大尺寸版NDSL的屏幕尺寸被限制为3.8英寸，而且还不能使用宽视角液晶显示屏，但研发人员在完成NDSi的研发后，他们就又开始制作大版本的NDSi了——当然，岩田聪也做出过这样的指示。制作大版本的NDSi首先考虑的就是显示屏，显示屏在一大整块玻璃基板上制作出来，其成本取决于从一整块面板上能分割出多少块单独的显示屏，因此选择好显示屏的尺寸对于减少浪费特别重要。通过精确计算，任天堂方面最终决定使用4.2英寸的液晶显示屏，但是如果不提升分辨率的话，像素颗粒化现象就会特别明显，图像就会显得粗糙，不过使用宽视角液晶显示屏能解决这个问题，而且此时该显示屏的成本也下降了，所以NDSi LL最终采用了4.2英寸宽视角液晶显示屏。

接下来就是NDSi LL的设计，设计人员认为NDSi LL既不能照搬NDSi，也不能改变太多——这个度很难把握，而在设计讨论过程中，大家最终达成一种共识，那就是希望NDSi LL的外形会使人们在不玩时就会把它搁在桌子上，这样其他家庭成员也能随时拿起来玩。设计人员们跑遍了家具店和诸如此类的地方以寻求灵感，最终决定对顶盖做出重点改进。他们将整机边角的弧度做得更大，顶盖加上抛光的面板，使得顶盖隆起，整个看起感觉就像一个碗中盛满了水、而水随时都会溢出一样（设计之道原来也是很精深的）。

结构设计小组的任务就是尽快制作出NDSi LL的样机，但他们很担心机器越大就越容易摔坏，虽然整个系统变大了，但按比例而言它更薄了，而且还要保持重量不会增加太多，所以结构设计小组采用最小的内部加强件以确保整个硬件系统足够结实并能通过任天堂严格的测试程序。就这样，第一批样机于2009年6月通过了抗摔等一系列测试。

完成了原型样机后，NDSi LL就马上就在中国投入量产，但顶盖上加入的那块面板却很难量产，无论怎样生产，面板总有各种各样的裂纹。加工厂家从2009年7月中旬开始一直都在想办法解决这个问题，最后没有办法，便在8月前往任天堂总部寻求解决方案。当这个问题解决后，加工方又发现了新问题，还是那个面板，它看上去是半透明的，实际上它的背面前后共涂了四层染料，而这次的问题正在于染料的塑料吸收性方面。为了确保长期不褪色，实验人员经过大量实验确定该采用何种染料……之后还碰到了很多问题，但在工厂的年轻工程师们的共同努力之下，都一一解决了。

接下来轮到配色了，通常当设计人员们决定掌机颜色时，就会造出很多不同颜色的模型。而这一次由于开发进度比较紧，他们只选取了二十种颜色并造出对应的模型。最初的计划是只用两种颜色进行量产，所以一开始选定了天然白和暗黑棕（日本的NDSi LL所选定的颜色），可销售部又强烈要求再加一种颜色来增加购买者的选择，一番斟酌之后，酒红色又添加进来。（天然白，丝滑的牛奶；暗黑棕，溢香的咖啡；酒红，醇香的红酒。还真有种想端起来喝的欲望，可惜只能玩，没得喝。）后来从大型零售商那里走访调查得知，不只是年纪大的人买酒红色的NDSi LL，年轻女性也喜欢这种颜色。之所以没有选择亮色系是因为人们倾向于将亮色的东西收起来，而NDSi LL的设计目标是希望顾客把NDSi LL放在起居室或者餐桌上（想不到配色也要如此讲究）。

NDSi LL喇叭处由NDSi的椭圆形单孔变成了排成正六边形的七个圆孔，喇叭能播放更大的声音，这样玩游戏会更有投入感。

NDSi LL还有更大的触控笔，因为任天堂希望人们可以在桌子上玩NDSi LL，而触控笔不能四处滚动，所以设计人员就为大号触控笔添加了类似笔夹的部件。

最后，NDSi LL的名字又是如何决定的呢？原来在日本，特大型号使用“LL”表示，所以也就有了 NDSi LL这个名字。

文章到这里也就结束了，我们发现，即便是炒剩饭，任天堂也还是花了不少心思的，可不费心思，不费力气，哪能挣到钱呢？更何况就算费尽心思和力气也还不一定能挣到钱，希望NDSi LL接下来能更好。

玩家点评

NDS 索尼克经典合集

◆厂商：SEGA◆类型：ACT

评论人：影翼火

评分 8



厂商们一直热衷在掌机平台搞合集，这次世嘉的经典横向卷轴2D游戏“《索尼克》系列”便以合集的形式登陆了NDS平台，虽然是个合集，但SEGA还是非常厚道的。

本次合集收录了《索尼克1～3》和《索尼克外传》，索尼克与他的同伴一起在各个神奇的世界里冒险和奔跑，当年的MD拥有的高速卷轴能力，让“《索尼克》系列”成为了当时非常优秀的2D动作游戏，而高速旋转这一点，在NDS上再次体现了出来，只要你的技术够硬，那么屏幕基本都在进行着高速运动，爽快感十足。不过这次移植并不是完美的，在高速运动时屏幕有残影，偶尔也会有点花屏，但帧数还很稳定的——这两点算是互相弥补了。

既然是《索尼克》，那么核心肯定就是速度，这次合集的诚意非常高，让这位世界上跑得最快的刺猬能在NDS上尽情驰骋，而且NDS的传统按键操作让游戏流畅度和操作都很爽快，没有半点拖沓。系统上增加了插画和即时存档，而即时存档在本次合集里也发挥了很大作用，众所周知，《索尼克》的1代和2代都无法存档，而这次的即时存档让S/L大法得以实现，照顾了动作游戏苦手，能让所有人都玩得快活，不过呢，这个即时存档并非模拟器那种，必须进入下一关卡后才能记录，也就是说在攻关中途是不准记录的，不过这倒没什么，丝毫不影响游戏的进行。

在横版动作游戏很匮乏的今天，能有这样的合集确实很不错，无论新老玩家都可以接受，本作推荐给所有NDS玩家，让我们跟着索尼克一起奔跑吧！

PSP 100万吨大卸八块

◆厂商：SCEJ◆类型：ACT

评论人：马赛克

评分 8

时下PSP上流行着“复古风”，像《勇者别嚣张》、《勇者30》等等这些简单易上手且系统丰富的游戏越来越受到广大非核心向玩家的喜爱，同样，本作也是这样一款画面简单但足够耐玩的“小”游戏。

游戏的画面很干净，采用2D剪纸画风格的画面让人耳目一新，主角和各种机关的描绘也简约自然。背景音乐也不错，紧张的进行曲十分切合游戏的主题，让人听了就热血沸腾。

游戏的目的很简单，只需通过按键和方向键的移动，就能使得船身一步步脱落，用最短的时间破坏船身最薄弱的连接点，来使其破坏，从而达成任务；同样，在限制时间之内没有完全破坏或是全员阵亡，则任务失败。主角在初始状态会带着3位拆船队员，解救的人质也可以加入拆船部队，在需要的情况下可以以牺牲一条人命的代价安装炸弹，换取对船身较大面积的破坏——虽说是很容易上手，但随着游戏的进行，难度也逐渐加大，尤其是游戏的中后期，在短短的规定时间内，既要仔细思考船的结构，又要躲避敌人的追杀，还要考虑是否有一些关卡限定的特殊条件、人质安放炸弹的位置等等，也是相当耗费脑细胞的，但看着成百万吨的船身轰然解体，感觉也是相当爽快的，几十个关卡和挑战任务也十分耐玩。但游戏也存在着一些瑕疵，首先是操作问题，要一直连按按键才能拆船，以至于按键频率比某些动作游戏还高很多，玩久了会出现手指酸痛的现象，然后是游戏存在着BUG，有时破坏到一半的时候会卡在连接处的夹缝中间，怎么按键都纹丝不动，笔者好几次都是这样被飞过来的导弹偷袭而酿成悲剧的，甚是无奈。



不过瑕不掩瑜，作为一款小品级游戏，本作的素质毫无疑问是属于上乘的，在此推荐给所有喜欢休闲类游戏的PSP玩家。



最动漫资源志 Tot.38

超大容量收录所有动漫资源
双D9 DVD-ROM+大16开全彩32页+精美赠品

特别企划《春季新番纪行》带来4月新番大盘点热门黑马与雷作一览无遗；主打剧场版不仅收录有火影忍者最新剧场版《火之意志的继承者》，更独家奉献《凉宫春日的消失 剧场版》完整版抢先试阅，对SOS团有爱的同学绝不能错过。炫彩舞台收录有完整版宫野真守演唱会"SMILE"以及SOUND HORIZON五周年纪念电影的中日文字幕版，除此之外还有4月新番原作画集珍藏以及其他精彩内容。新的《最动漫资源志》将带给你从未有过的惊喜和满足！





5月5日
全国火热上市

爱图e族 VOL.16

全彩大16开64页+DVD-ROM

本辑《爱图e族》的卷首画廊栏目将为大家介绍一款名为Weiβ Schwarz的萌系卡牌游戏，希望能成为带领大家走进多姿多彩的卡牌世界的一块敲门砖。漫人馆继续把更多优秀的画师推荐给读者们，本辑的重头看点是杉菜水姬老师，这位innocent key的董事长兼原画师擅长表现残酷美学，在漫人馆栏目中我们将详细点评他的从业经历和相关作品。此外还有羽户罗美、片桐雏太、兔冢英志等大手画师的介绍，请千万不要错过！



已上市
各地报刊亭有售

游小说 第37辑

近期Xbox360热门作品《分裂细胞 断罪》剧情小说，为您讲述传奇特工的复仇之旅。《生化危机 安布雷拉历代记》《ICO 雾之城》《质量效应2》三大官方小说正式展开新一轮连载狂潮，无论你是喜欢日式幻想，还是更偏爱美式硬派，都能在此找到属于自己的乐趣！另有精彩同人和四格漫画，尽在37辑《游小说》。





38辑全面改版锐意策划中！

5月8日 全国上市

模魂志 No.44

全彩大16开152页

《高达UC》的动画化使得相关的模型玩具在最近爆发。本辑将以目前已上市的最新款式为基础，为大家展示相关模型的制作技巧与玩具点评。谢宝言先生作为模型界的老前辈是许多模型玩家所崇拜的对象，在本辑当中将为谢先生进行独家专访，让新老玩家更深入地了解这位模界达人。原型制作是一个充满魅力和挑战的领域，本辑将收录国内达人的初音姬自制原型制作过程，为喜欢人形的玩家展示相关的技巧。





已上市
各地报刊亭有售

卡牌·桌游 VOL.05

全彩16开80页+miniCD





已上市
各地报刊亭有售

卡牌·桌游专门志 新一辑火热上市

万智牌新系列《奥札奇再起》单卡评价
休斯敦二三事——牌手亲历"暗月马戏团"见闻
《三国杀》3V3经典强力阵型详解——爆发篇

绝对卡牌-研究所
《三国智》教学漫画／解读《永恒之轮》第八版《魔幻律法》／《游戏王集换式卡牌》套牌分析

桌游地带
《小小世界》／《古战阵》／《风声》扩展包《绝密行动》／《是，黑暗领主》

TRPG领域
设计模组的艺术／桌面上的缤纷世界——TRPG游戏漫谈

卡牌文化馆
五角桌上的战争／穿越时空的旅途／纳克萨玛斯征服之旅（上）

抽奖活动准备丰厚奖品，全面回馈读者！



咳咳，有关上一辑的前言提到的笔记本触控板的话题，去网上查了一下资料才发现一个比较悲剧的事。首先一般的笔记本在键盘上按住Fin功能键+上排的F1～F12之中的某个键，应该会有关闭触控板的功能，结果我的这款没有。然后笔记本自带的触控板驱动程序是微软最早的版本，没有触控板相关的选项，所以我去官网下载，结果无奈地发现我用的这款型号官方没有提供任何驱动程序……最后下了一个什么S打头的驱动程序，好歹是解决了这个问题。现在打字终于不用战战兢兢了！

最后鄙视一下告诉我触控板无法关闭的那个家伙，大家以后遇到什么问题也要积极地百度谷歌。

栏目主持：盲先知



世界树迷宫Ⅲ 星海的来访者

日版 世界树の迷宫Ⅲ 星海の来访者 秘技

二刀流拳法家

将拳法家的第二个装备栏开启，可以在装备武器的情况下使用拳法技能。

分身极限技

忍者发动分身技能造出的分身是能作为极限技使用人数计算的。比如说，想要使用双人极限技时，事先即使只给忍者装备极限技，只要这名忍者使用分身后，就能发动双人极限技。

企鹅道场

选择单人接下大航海任务中的“胜利之塔”任务。你要做的事情仅仅是等待雾风将企鹅大王打倒。雾风的五人分身+多元拔刀可以打出接近1万的伤害。如果在雾风分身的时候帮其回复HP，那么还可以缩减更多的回合数。单人参加可以得到约2万的经验。

压缩属性极限技

エーテル压缩的技能效果是对下一次行动产生影响。在前一个回合中使用エーテル压缩后，这个回合选择属性极限技，由于属性极限技必定是在回合的最后发动，所以中间不管夹杂什么行动都会浪费掉エーテル压缩的效果，极限技本身不会得到加成。但是只要先选择属性极限技，然后再选择エーテル压缩，那么就可以用出伤害加成的属性极限技了。

初期赚钱秘技

除了上辑攻略中提到过的“五农民大法”以外，另外也有几个办法可以赚钱。

1.作成角色的时候，会附送武器与防具。这两样东西可以卖20元。通过不断的作成和删除就能轻松赚钱。

2.以“干燥えんどう豆”为饵钓鱼，而且只在地图上有鱼影的时候出航。“大渔旗”在初期开销太大还是尽量不要使用。

3.接受大航海任务，队伍就会全回复。做“大灯台”这类简单的任务还可以省下住宿费。



下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击“编辑”菜单中的“添加游戏”添加一个游戏项目，再点击“添加金手指”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“保存数据”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“ezarcode.dat”放到TF卡中的“CHT”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 世界树迷宫III 星海的来访者

日版 世界树の迷宫III 星海の来访者

金手指

GameID：BJ3J f16e4ed8

在迷宫里按住START移动就能随地野营

5214909C 908FF100
0214A0AC EBFBCF1B
D0000000 00000000
5214909C 908FF100
94000130 FFF70000
0214A0AC E3A0000D
D2000000 00000000

完成讨伐三龙的剧情

92208A9C E8FF0000
DA000000 02208A9C
D4000000 00000700
D7000000 02208A9C
D2000000 00000000

隐藏职业解锁

5214CF00 E5941008
1214DEFC 0000E4FB
1214DF14 0000E4F5
D0000000 00000000

获得经验值n倍

2倍
0204A4C8 E1A04080
4倍
0204A4C8 E1A04100
8倍
0204A4C8 E1A04180
16倍
0204A4C8 E1A04200
32倍
0204A4C8 E1A04280
64倍
0204A4C8 E1A04300

道具出售金额n倍

2倍
020001E0 E3A04002
020001E4 E0000490
020001E8 E8BD8010
020B5BE4 EAFD297D
3倍
020001E0 E3A04003
020001E4 E0000490
020001E8 E8BD8010
020B5BE4 EAFD297D
4倍
020001E0 E3A04004
020001E4 E0000490
020001E8 E8BD8010
020B5BE4 EAFD297D
5倍
020001E0 E3A04005
020001E4 E0000490
020001E8 E8BD8010
020B5BE4 EAFD297D
8倍
020001E0 E3A04008
020001E4 E0000490
020001E8 E8BD8010
020B5BE4 EAFD297D
10倍
020001E0 E3A0400A
020001E4 E0000490
020001E8 E8BD8010
020B5BE4 EAFD297D
16倍
020001E0 E3A04010
020001E4 E0000490
020001E8 E8BD8010
020B5BE4 EAFD297D
32倍
020001E0 E3A04020
020001E4 E0000490
020001E8 E8BD8010
020B5BE4 EAFD297D
64倍
020001E0 E3A04040
020001E4 E0000490
020001E8 E8BD8010
020B5BE4 EAFD297D
128倍
020001E0 E3A04080
020001E4 E0000490
020001E8 E8BD8010
020B5BE4 EAFD297D

战斗时极限槽MAX

0206D35C E3A01064
0206D364 E5C010B9
0206D36C E1A00000

战斗中按R全回复

94000130 FEFF0000
D3000000 02345F40
C0000000 00000004
D9000000 00000000
D7000000 FFFFFFFC
D9000000 00000000
D7000000 FFFFFFFC
DC000000 000011BC
D2000000 00000000
D0000000 00000000

遇敌时必定先制

1204FD74 00001000

NDS 无限边境 超越 超级机器人大战OG传说

日版 无限のフロンティアEXCEED スーパーロボット大战OGサーガ

金手指

GameID：C6FJ d68fb77c

按Y在迷宫中随时存档

5208ABE8 E3110401
E208B490 00000020
E92D4008 E3110302
1A000002 EB000147
E3500000 0A00005F
EB000BB9 EA00005F
1208ABE8 00000409
D0000000 00000000

按住B移动速度2倍

0208ACAC E3100701
0208ACB0 11A02082
94000130 FFFD0000
0208ACAC E1A00000
0208ACB0 E1A020A2
D0000000 00000000

按住L无视障碍物

0208B270 128DD008
94000130 FDFF0000
0208B270 EA000001
D0000000 00000000

开启霸龙之塔进入条件

921AD270 EFFF0000
DA000000 021AD270
D4000000 00001000
D7000000 021AD270
D2000000 00000000





掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

不少游戏于近期公布了发售日，比如宅男们非常关心的《深爱+》、宅女非常期待的《心跳回忆 女生版 第三个故事》、动漫饭非常在意的《火影忍者 疾风传 羁绊驱动》、延期多时的《牧场物语 双子村》等均有了确切的发售日期，玩家们终于有了一个盼头。大家拿到本辑《掌机王SP》时，正值五·一前后，不知道今年的五·一大家是怎么过的呢？多出去走走，结识一些新的朋友，相信会给你的生活带来新的乐趣。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

栏目主持 雷伊

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2010年5月					
13日	圈套DS版 隐神栖息之馆	TRICK DS版 ～隠し神の栖む馆～	Konami	AVG	5250日元
18日	幻想 兽医护理中心	Imagine：Animal Doctor Care Center	Ubisoft	SLG	29.9美元
18日	波斯王子 遗忘之沙	Prince of Persia：The Forgotten Sands	Ubisoft	ACT	29.9美元
18日	怪物史莱克4	Shrek Forever After	Activision	ACT	29.99美元
20日	大家来读书DS 原来如此！快乐生活小技巧	みんなで读书DS なるほど！乐しい生活の里ワザ隠ワザ	Dorasu	ETC	3990日元
20日	天使之翼 激斗的轨迹	キャプテン翼 激斗の轨迹	Konami	RPG	5250日元
27日	国夫君的超热血足球联赛 加强版 超级世界杯篇	くにおくんの超热血！サッカーリーグぷらすワールド・ハイパー・カップ编	Arc System Works	SPG	4179日元
27日	创造球会DS 世界挑战2010	サカつくDS ワールドチャレンジ	SEGA	SLG	5500日元
27日	超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王	スーパーロボット大战OGサーガ 魔装机神 ザ・ロード・オブ・エレメンタル	NBGI	S・RPG	6090日元
27日	徽章机器人DS（独角仙版）	メダロットDS（カブトバージョン）	Rocket Company	RPG	5040日元
27日	徽章机器人DS（锹型虫版）	メダロットDS（クワガタバージョン）	Rocket Company	RPG	5040日元
27日	G.G系列精选＋	G.Gシリーズコレクション＋	Genterprice	ETC	5040日元
2010年6月					
3日	怪谈餐厅 里菜单100选	怪谈レストラン 里メニュー100选	NBGI	ETC	4242日元
8日	益智之谜2	Puzzle Quest2	D3 Publisher	PUZ	29.99美元
10日	洛克人ZERO合集	ロックマン ゼロ コレクション	Capcom	ACT	4190日元
14日	经典图书100本	100 Classic Books	Nintendo	ETC	29.9美元
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	ACT	29.99美元
17日	乌龙派出所 胜利就是天堂！失败就是地狱！两津流 一掷千金大作战！	こちら葛饰区亀有公园前派出所 胜てば天国！负ければ地狱！两津流 一攫千金大作战！	NBGI	ETC	5040日元
17日	宠物蛋的活力小店	たまごっちのピチピチおみせっち	NBGI	ETC	5040日元
24日	幽灵诡计	ゴーストトリック	Capcom	AVG	5040日元
24日	深爱+	ラブプラス+	Konami	AVG	4800日元
24日	心跳回忆 女生版 第三个故事	ときめきメモリアル ガールズサイド 3rd Story	Konami	SLG	5250日元
25日	乐高哈利波特 1～4年	LEGO Harry Potter：Years 1-4	Warner Bros.	A・AVG	29.99美元
25日	冰上之舞	Dancing on Ice	Ghostlight	SPG	29.99欧元
2010年7月					
1日	数码宝贝 遗失的进化	デジモンストーリー ロストエボリューション	NBGI	RPG	5040日元
1日	雷电十一人3 向世界挑战 火花	イナズマイレブン3 世界への挑战 スパーク	Level-5	RPG	4980日元
1日	雷电十一人3 向世界挑战 爆破	イナズマイレブン3 世界への挑战 ボンバー	Level-5	RPG	4980日元
8日	牧场物语 双子村	牧场物语 ふたごの村	MMV	SLG	5040日元
27日	银河车手	Galaxy Racers	Ubisoft	RAC	29.99美元
29日	巫术 忘却的遗产	ウィザードリィ 忘却の遗产	Genterprise	RPG	5229日元
2010年春					
未定	火影忍者 疾风传 忍术全开！查克拉冲击	NARUTO-ナルト-疾风传 忍术全开！チャクラッシュ	Takara Tomy	ACT	5040日元
未定	二之国	二ノ国	Level-5	RPG	售价未定
2010年夏					
未定	重装机兵3	メタルマックス3	角川书店	RPG	售价未定
未定	妖精的尾巴	フェアリーテイル	Hudson	未定	售价未定
未定	“超”恐怖故事DS 青之章	“超”怖い话DS 青の章	Alchemist	AVG	5040日元
发售日未定					
未定	幻想生活	ファンタジーライフ	Level-5	RPG	售价未定
未定	神秘屋	ミステリールーム	Level-5	AVG	售价未定
未定	大神传 小小太阳	大神传 小さき太阳	Capcom	AVG	售价未定
未定	东京魔人学园帝战帖	东京魔人学园帝战帖	MMV	S・RPG	3990日元
未定	黄金太阳DS（暂名）	黄金の太阳DS（暂名）	Nintendo	RPG	售价未定
未定	雷顿教授与奇迹的假面	レイトン教授と奇迹の假面	Level-5	AVG	售价未定
未定	天空机器人（暂名）	Solarobo ソラロボ（暂名）	NBGI	RPG	售价未定



勇者斗恶龙 怪兽统领者2

期待度 S

4.28 ■Square Enix ■RPG ■5980日元



这是日本国民RPG《勇者斗恶龙》的旁支、“《怪兽篇》系列”的最新作。游戏的最大乐趣是可以将敌方怪物捕为己用，并像《女神转生》一样让怪物通过彼此间的合体来诞生出新的强力怪物，怪物的登场总数超越300只。本作不仅单机模式充实，相比一代则更加强调联机对战乐趣，玩家间可以通过Wi-Fi远距离对战，展现自己怪兽军团的实力。面对怪兽元帅的新宝座，你准备好了吗？

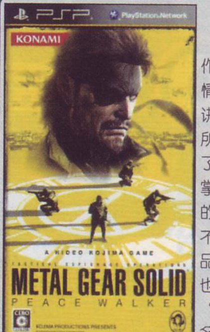




潜龙谍影 和平行者

期待度 S

4.29 ■Konami ■ACT ■5229日元



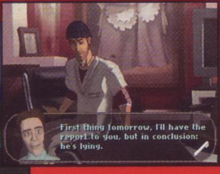
虽然厂商并没有给其冠以“5”这个序号，但本作的制作力度却不亚于正统续作，剧情方面追溯到上世纪70年代，讲述了Big Boss传奇故事中所缺失的一环。本作不仅延续了系列一贯的潜入玩法，作为掌上游戏，还特别加入了新颖的联机作战方式，带来了截然不同的闯关乐趣。与众多知名品牌、游戏系列、厂商的合作也是其看点，《MHP2G》、“优衣酷”等大家耳熟能详的名字都与本作有着密切合作。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2010年5月					
18日	波斯王子 遗忘之沙	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Ubisoft	A·AVG	39.99美元
20日	乙女的恋革命 携带版	乙女的恋革命★ラブレボ！Portable	Idea Factory	AVG	5040日元
20日	银星围棋 携带版	银星いご PORTABLE	Silver Star Japan	TAB	5040日元
20日	钢之炼金术师 通往约定之日	钢の炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST 约束の日へ	NBGI	ACT	5229日元
20日	B's-LOG 聚会	B's-LOG パーティー	Idea Factory	ETC	6090日元
20日	世界足球 胜利十一人2010 苍色武士的挑战	ワールドサッカーウイニングイレブン2010 苍き侍の挑战	Konami	SPG	4980日元
27日	炽焰同盟	ブレイズ・ユニオン	Atlus	RPG	6279日元
27日	GA艺术科美术设计班 闹剧梦幻乐园	GA艺术科アートデザインクラス Slapstick WONDER LAND	Russell	AVG	6279日元
27日	水仙 如果有明天 携带版	ナルキッソス 明日があるなら Portable	角川书店	AVG	5040日元
27日	大战争 完美版	大战争パーフェクト	System Soft Alpha	SLG	6090日元
27日	空之音 少女五重奏	ソ・ラ・ノ・ヲ・ト 乙女ノ五重奏	Compile Heart	AVG	5040日元
27日	薄樱鬼 游戏录	薄樱鬼 游戏录	Idea Factory	AVG	6090日元
27日	奋力一发 充电娘CC	ファイト一发！充电ちゃん！！CC	Russell	AVG	6279日元
27日	秘密游戏 携带版	シークレットゲーム PORTABLE	Yeti	AVG	6090日元
2010年6月					
3日	妖精的尾巴 携带公会	FAIRY TAIL PORTABLE GUILD	Konami	ACT	5250日元
24日	格斗之王 携带版 '94～'98 大蛇之章	ザ・キング・オブ・ファイターズ '94～'98 チャプター・オブ・オロチ	SNK Playmore	FTG	5040日元
24日	歌唱王子	うたの☆プリンスさまっ	Broccoli	AVG	5040日元
24日	我的暑假 携带版2 猜谜姐妹和沉船的秘密	ぼくのなつやすみ ポータブル2 ナゾナゾ姉妹と沉没船の秘密	SCEJ	AVG	4980日元
24日	混沌思绪 诺亚	カオスヘッド ノア	5pb.	AVG	6090日元
25日	乐高哈利波特 1～4年	LEGO Harry Potter: Years 1-4	Warner Bros.	A·AVG	39.99美元
未定	CLANNAD 被光守护的坡道 上卷	ークラナドー 光见守る坂道で 上巻	Prototype	AVG	3780日元
未定	CLANNAD 被光守护的坡道 下卷	ークラナドー 光见守る坂道で 下巻	Prototype	AVG	3780日元
2010年7月					
15日	火影忍者 疾风传 羁绊驱动	NARUTO ナルト 疾风传 キズナドライブ	NBGI	ACT	5229日元
15日	与凯蒂猫在一起 消方块123	ハローキティといっしょ！ブロッククラッシュ123！	Dorasu	PUZ	4410日元
15日	最后的战士	ラストランカー	Capcom	RPG	5990日元
15日	武装神姬 战斗大师	武装神姬 バトルマスター	Konami	ACT	5800日元
22日	皇牌空战X2 联合突击	エースコンバットX2 ジョイントアサルト	NBGI	STG	5229日元
22日	二世之契	二世の契り	Idea Factory	AVG	6090日元
22日	Fate/新章	フェイト/エクストラ	MMV	RPG	6279日元
29日	伊苏VS空之轨迹 抉择·传说	イースVS空の轨迹 オルタナティブ・サーガ	Falcom	FTG	6090日元
29日	初音未来 女歌手计划 2nd	初音ミク プロジェクトディーヴァ	SEGA	MUG	6090日元
2010年8月					
5日	尸体派对 血色笼罩 恐惧再临	コープスパーティー ブラッドカバー リピーテッドフィアー	5pb.	AVG	6090日元
未定	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村	Capcom	ETC	售价未定
2010年春					
未定	娇蛮之吻 2学期 携带版	つよきす 2学期 Portable	Netrevo	AVG	售价未定
2010年9月					
未定	薄樱鬼 随想录 携带版	薄樱鬼 随想录 ポータブル	Idea Factory	AVG	售价未定
发售日未定					
未定	死神在背后	うしろ	Level-5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	RPG	售价未定
未定	诡计×逻辑 第一季	TRICK×LOGIC シーズン1	SCEJ	AVG	2980日元
未定	诡计×逻辑 第二季	TRICK×LOGIC シーズン2	SCEJ	AVG	2980日元
未定	幻想传说 换装迷宫X	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX	NBGI	RPG	售价未定
未定	怪物猎人 携带版 3rd	モンスターハンターポータブル 3rd	Capcom	ACT	售价未定



游戏展望台 6款热门新作最新官方影像


勇者斗恶龙 怪兽统领者2
超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王
逃亡 命运无常
炽焰同盟
水仙 如果还有明天 携带版
潜龙谍影 和平行者

新作特搜队 最新发售游戏影像直击




尤蒂的工作室 古拉姆纳特的炼金术士 被囚禁的守护者
小恶魔大逃亡
经典坦克大战
谜之房间 主楼
HUDSON×GReeeeN live? DeeeeS?
玛丽&嘉丽一起学科学

随盘附送 实用资源倾情附送



PSP ISO
尤蒂的工作室 古拉姆纳特的炼金术士 被囚禁的守护者
红星
欢迎来到绵羊村 携带版（中文）
NDS ROM
HUDSON×GReeeeN Live? DeeeeS?
玛丽&嘉丽一起学科学
口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队（中文）

还有全部书中所介绍的实用软件、美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《但丁神曲》OST等着你。

iPhone全接触 感触iPhone的神奇魅力

我们的王国
宝石大崩溃
2010南非世界杯资讯



新动一刻

薄樱鬼
荒川爆笑团

《口袋光环DVD》VOL.133 有奖问答题目

在新作特搜队的《玛丽&嘉丽一起学科学》的游戏演示中，颜色混合实验中演示者最后完成的颜色是什么？

A 红色 B 黄色 C 蓝色

本辑活动奖品



PEGA双核动力站 3名

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2010年5月23日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第135辑上公布，敬请关注。

一等奖



EZ5i 烧录卡 3名

M3DSR 烧录卡 3名

二等奖



PEGA 1名 双核动力站

BTP-6385 1名 北通动力堡垒（迷你版）

BTP-6366 1名 北通魔方炫音线控耳麦

BTP-6389 1名 北通动力堡垒

PEGA PSP 1名 九合一套装

三等奖



PEGA PSP 电池底座 1名



BTP-5325 1名 北通中国风保护胶套



BTP-5355 1名 北通中国风晶透水晶盒



BTP-5540 1名 北通中国风晶透水晶盒



BTP-5540 1名 北通中国风炫彩水晶盒



PEGA PSP 1名 手柄支架

《掌机王SP》第131辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 NDS烧录卡 6名



城市	姓名
广州市	龚振宇
南京市	李家浩
昆明市	马可欣
天津市	邵帅
双流市	宋浩田
唐山市	赵烨

二等奖 耳麦、电池、电源 5名



城市	姓名
乌鲁木齐市	柴世锦
北京市	高琛
温州市	李嘉东
厦门市	徐鹭阳
丹东市	张东林

三等奖 掌机周边 6名



城市	姓名
合肥市	陈尧
哈尔滨市	董晨浩
徐州市	刘若
海口市	王浩哲
上海市	赵容乐
武汉市	赵雪枫



答案：A

城市	姓名
上海市	陈江
桂林市	陈泰和
杭州市	朱键贤



PEGA双核动力站 3名

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

ISBN 978-7-89476-380-8



ISBN 978-7-89476-380-8

掌机王光盘定价：9.8元 (1DVD+1手册)